ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 13 JUNI 1988 PRIS 30 KR

I DETTA NUMMER

STJÄRNORNAS KRIG ÄVENTYR

Ny klass till MUTANT 2 BIOMENSCH

SAMURAJ DROGER OCH ÖRTER

Drakar och Demoner EXPERT



RIDDARORDNAR

BORIS

EREB ALTOR III

MARSKLANDET

EN KAMPANJMODUL TILL Drakar och Demoner EXPERT

Marsklandet, en 136-sidig äventyrsmodul till Expert, utspelar sig i ett floddelta i vildmarken. På jakt efter ett försvunnet, magiskt föremål finner du strid, romantik och vatten över huvudet; vad mer kan du begära?



Ansvarig utgivare

Fredrik Malmberg

Redaktion

Chefredaktör: Olle Sahlin
Redaktörer: Anders Blixt, Ewiz Ehrsson, Sverker Haraldsson

Ateljé

Art director: Stefan Thulin
Original: Nils Gulliksson, Ann Charlotte Ytter, Lotta Göthlin
Illustrationer: Nils Gulliksson, Thomas Arfert, Marc Grieves, Martin Munthe
Omslag: Boris Vallejo

Administration

Ekonomi: Stefan Sjödin, Monika Thor, Maria Klemetz
Försäljning: Stefan Lampinen, Svante Nilsson, Malin Gustafsson
Distribution: Dennis Stillwell
Marknad: Klas Berndal
Sinkadus publiceras 6 gånger om året av TAMB Äventyrsspel HB. Adress:

Sinkadus
Äventyrsspel
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna på A4 ark. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (c:a 3 cm). Skriv namn och adress på varje ark. Om manuskripten önskas i retur, bifoga ett frankerat svarskuvert med namn och adress.

Alla bidrag blir Äventyrsspels egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras icke.

Prenumerationer

Prenumerationspris för 6 nummer: Sverige 145:-, övriga Norden 165:-, utom Norden 165:-. Betala till postgiro 1 64 26—9 Äventyrsspel. Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet. Inbetalningar som är Äventyrsspel tillhanda efter 30 juni 1988 medför att prenumerationen startar med Sinkadus nr 15.

Ledare



Att göra Sinkadus är olika varje gång. Den enda process som känns likadan är Olles och ateljéns försök att få mig att skriva denna spalt. Det börjar några veckor innan tidningen skall till tryckeriet med ett omnämnande i förbifarten att det är dags för ledaren. Sedan höjs temperaturen i påtryckningarna allteftersom och slutar med skrik, tandagnisslan och hotelser (med mera).

Egentligen är det inte så svårt, men helst vill man ju ha något meddelande. För att få uppslag till innehåll denna gång satt jag och bläddrade i gamla Sinkadusnummer. Jag fastnade gång på gång, som exempelvis i nr 2, när vi inte kunde fylla ut hela numret utan tryckte ett kapitel ur Mutant! Eller nr 5, när vi fick mer eller mindre be folk sluta skicka brev för vi blev dränkta av dem.

Det var som att snabbspola en videofilm över rollspelens utveckling i Sverige. Det har onekligen hänt en hel del sedan nr 1.

Jag får ofta frågan om min tro på rollspelens fortsatta utveckling i Sverige. Givetvis kan ingen ge ett besked om det, fast visst har jag mina idéer. Helt klart är att hobbyn har gått in i en ny fas; den har så att säga mognat. Jag tror att de som har fastnat för rollspel kommer att fortsätta och jag tror att alla kan, och måste göra, sitt för att säkra återväxten av nya rollspelare.

Och ni är mer aktiva än någonsin. Vi har aldrig haft fler bidrag till Sinkadus eller i Olles arkiv; och Spelkongress 88 drog betydligt fler besökare än förra året.

Välkommen till ditt nya jobb som redaktör på Äventyrsspel, Henrik Strandberg. Du har ju lyckats redan innan du kom, att pressa dig in i Sinkadus, nästan halva numret är författat av dig! Ditt nästa verk blir Ivanhoe, och artikeln om riddarordnar ger kanske en liten vink om innehållet.

Men det är inte allt, utan bläddra vidare...

FREDRIK



Hemmafronten

Förlaget som kom in från kylan

Två tredjedelar av redaktionen satt i en "utbuktning" i en korridor; försäljningschefen var inhyst i konferensrummet; Klas Berndal hade förvisats från ateljén; Anders Blixt hade börjat betrakta kaffe- och sockersäckarna i frihamnsmagasinet en trappa ner, som möjligt barrikadmaterial för att få behålla *sitt* rum för sig själv; ytterligare nyanställningar var att vänta... Vi blev helt enkelt tvungna att flytta! Nya lokaler hittades på Södermalm, på sjätte våningen högt uppe under taknocken på ett av Stockholms otaliga gamla bryggerier.

Flytten ägde rum den 30 mars, och för att inte ha en massa personal irrande runt flyttgubbarna så att dessa oroades, skickades produktionsavdelningen på studiebesök till Tryckproduktion i Västerås, det tryckeri som gör det mesta av Äventyrsspels produkter, och ekonomiavdelningen arbetade med bokslutet hemma hos ekonomichefen. Kvar var bara företagsledningen som irrade runt och oroade flyttgubbarna.

Under de två dagar flytten pågick, låg det mesta av det normala arbetet nere. Kontakterna med yttervärlden var brutna i ytterligare någon vecka innan Televerket förbarmade sig och kopplade in växeln. Hela april gick sedan i de flitiga hantverksdvärgarnas tecken: lokalerna hade innan flytten målats vita (en mängd märkliga och mystiska rörledningar hitan och ditan blev dock knallröda), en stor glasvägg mellan ateljén och resten av lokalen skrapades ren från färg och avslöjade mässingsbeslag och en förunderlig trappa ned i underjorden (i alla fall ner till femte våningen...), och skiljeväggar mellan de olika verksamheterna (ekonomi, försäljning, redaktion) sattes upp. Då hantverkarna hade en helt egen uppfattning om höjd, blev väggarna inte högre än två meter.

Alla redaktörerna har fått egna små skrivkammare längs ena kortväggen, och själv sitter jag direkt nedanför ett mystiskt hål som stirrar ut över lokalen alldeles under taket. Märkliga skrin och susande ljud kan emellanåt höras från hålet och för någon dag sedan lät det som om en mås hade förirrat sig in där och ljudligt beklagade sin belägenhet.

Nostalgi, nej tack!

Nu kommer vi inte längre att behöva genomlida fler vintrar i Frihamnen med dess ständiga motvind. Det är oss fortfarande fullständigt obegripligt hur det kan komma sig att två personer på väg MOT varandra, BÅDA går i motvind! När sedan temperaturen letar sig neråt –15 grader, och vinden friskar i lite extra över fjärden, förstår säkert de flesta att vi gärna avstår från *den* miljön. Alla ni som har besökt oss under de tre år som vi höll till i Frihamnen känner till vad *vi* menar med "den långa marschen".

Lunchutbudet var, milt uttryckt, något begränsat. Den lokala "syltan" har nu fått 20 färre stamgäster. (Hade de någonsin 20 gäster? — Fredriks kommentar. (Jodå, när det var alldeles för kallt ute, eller regnet vräkte ner i floder, då gav till och med Anders upp tanken på en utflykt till civilisationen bortom Frihamnen — såvida det inte serverades *fisk* på syltan. — Kommentar till kommentaren.))

Chock-miljö

Leif Eurén berättade att efter att ha läst *Nattens fasor*, vågade han sig inte ut till oss på åtskilliga veckor. Miljön, med rostiga ryska lastfartyg, lyftkransvajrar som svänger i vinden så att man undrar om det verkligen sitter någon uppe i kranen, doften av fuktigt orostat kaffe som för tanken på sådant som inte längre är helt levande, är perfekt i ett Chock-äventyr.

Filmmiljö också

Dennis Stillwell, fd marinkårssoldat och numera en av de som ser till att allt fungerar på Äventyrsspels och Target Games lager, medverkade i en reklamfilm för Smajl för ett par år sedan. Dennis spelade en av de poliser som skymtar i bakgrunden i vad som ser ut att vara något av de sämre kvarteren i New York. Det är det inte. Det är Magasin 2 i Frihamnen. Film är uppenbarligen bara en massa ljug...

Till det bittra slutet

Vid besöket på Tryckproduktion fick vi en ganska god inblick i vad som händer med våra original från det att ateljén skickar iväg dem, tills dess att vi får de färdiga tidningarna och häftena därifrån. I en artikel så småningom tänker vi försöka följa en produkt hela vägen, från idé till konsumentvänligt slutstadium. Exakt vilken det blir är inte bestämt, men Drakar och Demoner Ivanhoe är intressant i sammanhanget. Artikeln kommer inte bara att handla om hur det går till rent fysiskt att göra ett spel, utan också vad som rör sig i huvudet på en rollspelskonstruktör och t ex den grafiske formgivaren. Med andra ord: *Ivanhoe — från ax till limpa!* En produkthistoria i okänt antal delar.

— Olle Sahlin

Ny personal

Lotta Göthlin har börjat i ateljén som lärling; Sverker Haraldsson kommer att syssla med sällskapsspel och har fått ansvaret för *Sherlock Holmes*; och i juni börjar Henrik Strandberg arbeta som rollspelskonstruktör, första stora projektet blir *Drakar och Demoner Ivanhoe*.

Publicerat sedan föregående nummer

Stjärnornas Krig — Rollspelet, Brännpunkt Hindenburg, Tjuvstaden.

I nästa nummer:

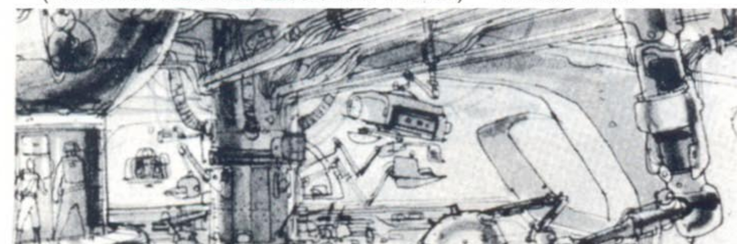
- **Mordet på Loberga** — *ett äventyr till Mutant! Vem mördade godsägaren, och varför?*
- **Ny Ereb Altor-karta** — *garanterat annorlunda! Läs om den Tredje konfluxen!*
- **Underjordsspecial** — *folk och fä under dina fötter! Ett studiebesök hos vättarna, grottbostadens ekosystem, samt gruvor och deras ekonomiska värde!*
- **Med mera!** — *mer brev, mer hemmafront, mer mera!*



Encyclopedia Galactica

Åke Eldberg, mannen som översatte Stjärnornas Krig-rollspelet, har börjat arbeta med den första expansionsmodulen till spelet: *Encyclopedia Galactica*. Detta ska bli en box med förmodligen tre häften: Rymdskepp, Utrustning och Personer. Här finns omfattande beskrivningar, bakgrundshistoria och speldata för alla upptänkliga företeelser i Stjärnornas Krigs galax. Modulen är upplagd som ett uppslagsverk med olika artiklar. Speldata skjuts här och var in i små rutor, men man kan läsa och ha stort nöje av encyklopedin utan att bry sig om spelinformationen. Sålunda blir det en intressant produkt även för filmfans utan spelintresse.

(PS. Darth Vader har Lasersvärd 11T+2.) *—Anders Blixt*



Södra Mörkmården

Saurons skugga har sänkt sig över Grönmården. I Dol Guldurs hålor smider han sina ränker mot de fria folken. Gradvis förändras skogens växt- och djurliv, och den en gång så fredliga regionen befolkas alltmer av orcher, spindlar och annat otäckt.

Det är nu år 1640 i Tredje Åldern. Pesten har just svept fram över västra Midgård och Gondor är allvarligt försvagat. Ringens Herre ser detta som en utmärkt chans att öka sin makt. Spelet kan börja.

Södra Mörkmården är en modul som i sin utformning liknar *Rohan*: en box med två häften och en färgkarta. *Södra Mörkmården* är intimt förbundet med kapitel 3, Éothraim, i *Rohan*. Modulen skildrar regionen i allmänhet och tar en noggrann titt på Dol Guldur (omfattande svartvita kartor), Sauron, Radagast och en del andra intressanta personer och platser.

—Anders Blixt

Bland Ruinerna

Jag har tagit kontakt med olika frilansare och börjat diskutera modulens utformning med dem. Än så länge ligger allt på planeringsstadiet och vi vet inte exakt hur den slutliga produkten kommer att se ut. I förra Sinkadusnumret fanns en översikt över modulen och det har ännu inte skett några allvarliga förändringar av denna.

—Anders Blixt

Partisan

Frilansarna sliter vidare. I Skövde sitter Björn Hellqvist och Jussi Myllyluoma och konstruerar Sovjet-scenariot och ett detaljerat stridssystem. Ahrvid Engholm grunnar på ett SF-scenario. Ulf Schyldt funderar på Andra Världskriget. Själv gnuggar jag geniknölarna över USA-scenariot.

Partisan kommer att bestå av ett regelhäfte, ett scenariohäfte med fyra scenarier, tärningar och rollformulär. Spelet har blivit mer försenat och kommer i slutet av 1988.

—Anders Blixt

De första 100 produkterna

Det allra första spelet från Äventyrsspel var Drakar och Demoner, vars första upplaga (den blå boxen) kom ut 1982. Stjärnornas Krig — Rollspelet är nr 100. I och med det här numret av Sinkadus är vi redan uppe i nr 102; nr 101 är Kongresströjan 1988. Väldigt eventuellt går det *kanske* att komma underfund med den exakta ordningen på allt (jag arbetar på det) men tills vidare får ni nöja er med en listning rakt av för varje år sedan 1982. Om ni tycker det ser ut som om vi har ökat tempot under de senaste åren, så är det helt korrekt; vi är nu åtta personer som helt ägnar oss åt produktionen — fyra vardera i redaktionen och i ateljén, förutom hela skocken av arbetsmyror som håller rätt på ekonomin och allt annat jox.

Produkterna år för år

1982
Drakar och Demoner

1983
Monstret som slukade Stockholm (B)
Drakskatten (B)
Lützen (B)
Rymdimperiet (B)
Sinkadus 1
Spindelkonungens pyramid (DoD)

1984
Okänd planet (B)
Napoleon (B)
Dimön (DoD)
Sinkadus 2
Mutant
Rollformulärsblock Mutant
Rollformulärsblock Drakar o Demoner

1985
Gangster (B)
Ondskans gruvor (ÄO1)
Tidlös skräck (ÄO2)
Avfällingen (F1)
Flykt undan mörkret (EV1)
Eld över vattnet (EV2)
Kaltes grottor (EV3)
Domedagsklyftan (EV4)
Skuggor i sanden (EV5)
Skräckens länder (EV6)
Chock
Rollformulärsblock Chock
Havets vargar (DoD)
Döda skogen (DoD)
Maktens portar (DoD)
I reptilmännens klor (CH)
Järnringen (MT)
Skymningens by (CH)
Expert (DoD)
Rollformulärsblock Expert (DoD)
Nekropolis (MT)
Monsterboken (DoD)
Sinkadus 3

1986
Drakar och Demoner affisch
Expert affisch
Mekanon (F2)
Baals bojor (F3)
Silverstjärnas ankomst (S1)
Skuggornas port (S2)
Dödens slott (EV7)
Hämnaren (TV1)
Förgöraren (TV2)
Kandra (DoD)
Sinkadus 4
Mörkrets hjärta (DoD)
Högländernas skräck (CH)
Draculas hämnd (CH)
Nattens fasor (CH)
Sagan om Ringen
Mutant 2
Bris Brygga (MT)
Combat Cars (B)
Kongresströja 1986
Boken om Magnamund (EV)
Rösten från forntiden (DoD)
Sinkadus 5

1987
Sinkadus 6
Rollformulärsblock Mutant 2
Rollformulärsblock SRR
Äventyrspaket 1 (DoD)
Svavelvinter (DoD)
Grymkäfts fällor (SpHj)
Bortom skuggornas port (S3)
Monsterboken 2 (DoD)
Sinkadus 7
Sinkadus 8
Gigant (DoD)
Talisman (B)
Äventyrspaket 2 (DoD)
Kongresströja 1987
Skräckens tre ansikten (CH)
Sinkadus 9
Erövraren (TV3)
Madame Giljotin (H1)
Fasornas djungel (EV8)
Sherlock Holmes (B)
Conan (Ro)
Conan cimmeriern (Ro)
Samuraj (DoD)
Rollformulärsblock Gigant
Rollformulärsblock Samuraj
Tharbad (SRR)
Efter Ragnarök (MT)
Sinkadus 10

1988
Sinkadus 11
Camber av Culdi (Ro)
Stadsintermezzon (SpHj)
Rohan (SRR)
Marsklandet (DoD)
Skattkammaren (SpHj)
Drager og Demoner
Tjuvstaden (Ro)
Sinkadus 12
Brännpunkt Hindenburg (MT)
Härskaren (TV4)
Stjärnornas krig

Parentesförkortningarna

DoD	Drakar och Demoner
CH	Chock
MT	Mutant
SRR	Sagan om Ringen
B	Brädspel
Ro	Roman
SpHj	Spelhjälpmedel
ÄO	Äventyr i det Okända
EV	Ensamma Vargen
S	Silverstjärna
F	Falken
TV	Tigerns Väg
H	Historiska soloäventyr

— Olle Sahlin (kalenderbitaren)

Hindenburg-tävlingen

är nu avgjord. Segraren blev Tomas Höglund i Mörsil med gangsterorganisationen *Firman*. Ni hittar den och andra intressanta bidrag i detta och i framtida Sinkadus-nummer. Tomas är en flitig skribent i Äventyrsspels produkter och han har specialiserat sig på Mutant där han bland annat har skildrat Republiken Jemtland i *Efter Ragnarök*.

—Anders Blixt

Egentligen var det så att ett helt annat bidrag från Thomas vann tävlingen, men när jag letade efter det (det hade irrat bort sig i flytten) ramlade jag över *Firman* i högen med ytterligare information om Republiken Jemtland. Då vi tyckte att det bidraget var ändå bättre än det han *egentligen* vann med, tog jag raskt och stansade in den texten istället. Lagom till att jag blev klar med det, dök så de tidigare bidragen upp... De kommer i Sinkadus så småningom.

En kommentar från vinnaren själv i ett brev jag fick ett par dar efter det att jag redogjort för turerna kring tävlingen:

"Sedan vill jag att ni skriver något ironiskt i presentationen om hur jag slog mig själv. Först nu ikväll har jag hämtat mig. Vad jag vet känner jag inte till någon tävling där en tävlingsdeltagare slår sig själv. Chansen att en sådan sak skall inträffa är nog ytterst minimal."

Istället för att ironisera kan man ju konstatera att om man bara skickar in flera stycken bidrag av högsta klass, så får man vad man förtjänar.

— Olle Sahlin



Riddarordnar

Henrik Strandberg

De historiska riddarordnarna uppkom i och med korstågen mot "hedningarna" i det Heliga Landet under 1000-, 1100- och 1200-talen. Den ursprungliga och främsta funktionen var att skydda, vårda och härbärgera kristna pilgrimer på vallfart, men så småningom förvandlades de fromma munkordnarna alltmer till att bli kristenhetens svärdsarm i det Heliga Landet.

Johanniterriddarna

Den första organiserade riddarorden var Johanniterorden, som från början var en sammanslutning benediktinermunkar i Jerusalem, som hade till sin uppgift vårda och härbärgera alla pilgrimer i staden, även judar och muslimer. Benediktinerorden uppstod i sig redan i mitten av det första årtusendet, och hade som sina främsta klosterregler kyskhet (celibat), fattigdom (askes), lydnad, samt plikt att stanna vid det kloster där man en gång inträtt. De tre första reglerna kom genomgående att beteckna också riddarordnarna, även om man snabbt anpassade sig till mer världsliga behov.

I samband med det det första korståget, vilket nådde Jerusalem den 15 juli 1099, byggdes klostret ut och kom att bli en kristen bastion i det blivande kungariket Jerusalem. År 1100 grundades Sankt Johannes Orden av Jerusalem, Johanniterorden, med Johannes Döparen som skyddshelgon. Ordensmedlemmarnas uppgift var fortfarande att sköta om och hjälpa de sjuka, sårade och fattiga. I tidens anda förvrängdes dock ordens uppgifter, och med aggressiva muslimer runt omkring Jerusalems gränser fick orden en militant inriktning. Nya tempellöften blev att skydda pilgrimer från rövare och 'otrogna', och av påven fick man rätt att bära vapen i kristendomens tjänst.

Johanniterriddarna blev så småningom utdrivna ur det Heliga Landet, och man slog sig ned på i tur och ordning Cypern, Rhodos, i Tripoli och på Malta, varifrån man kördes ut 1798 av Napoleon och därmed förlorade sin sista landbesittning. Då de hade förlorat alla sina magnifika borgar på fastlandet, övergick de till att bekämpa det framväxande Ottomanska väldet till sjöss istället, och inte utan framgång.

Vid sidan av sin tjänst som krigare verkade johanniterriddarna i sjukhusen eller levde ett normalt klosterliv som munk, med allt vad det innebar. När så behövdes bildade riddarna en av dåtidens mest effektiva, skickliga och disciplinerade stridsenheter. Johanniterriddarna, eller Hospitaliterna som de också kallades, verkar än idag, främst inom sjukvården i katolska länder. I Sverige har johanniterna haft ett kloster i Eskilstuna under 1400-talet.

Johanniterriddarna bar svarta mantlar och röda vapenrockar med ett vitt kors med kluvna spetsar.

Tempelherrarna

En annan framstående och ärofull medeltida riddarorden var Tempelriddarna, som bildades i Jerusalem år 1115. När Jerusalem föll 1291 flyttade orden till Frankrike där den kom att bli ett exklusivt och ytterst rikt inslag i det franska hovlivet. Tempelriddarna var liksom kyrkan befriad från skatt, och genom bankirverksamhet samlade man på sig ofantliga rikedomar, något som inte sågs med vänliga ögon av kronan. År 1307 lät Frankrikes kung, Filip den Sköne, storma Templet, deras fästning i Paris, och fängsla alla riddare. Anklagelserna var många; kätteri, avgudadyrkan, trolldom, sodomi, med flera fasansfulla saker, även om de verkliga skälen var att orden hade blivit för mäktig och rik för att vara bekväm, samt att kronans finanser var urusla. Genom att beslagta ordens egendomar hoppades man kunna få ett tillskott. Tempelriddarorden var därtill närmast självstyrande, och genom dess hårt sammanbundna internationella förgreningar hade den en oerhörd makt i kombination med dess faktiska militära styrka.

Tempelherrarna utgjorde den andra varianten av de medeltida riddarordnarna. Den var ett slutet sällskap med intagningsriter, och av de ursprungliga idealen om fattigdom och lydnad fanns inte mycket kvar efter hundra år. Genom sin stora makt kunde Tempelherreorden kosta på sig en arrogant och mystisk framtoning, och man sparade inte på utgifterna då det gällde att visa upp sig. Tempelherreordens funktion under senare tid var inte att skydda pilgrimer eller att kämpa mot de 'otrogna'. Orden fungerade mer som en multinationell intresseorganisation vars mål var att skänka medlemmarna rikedom, glänsa med

sin prakt, bibehålla och öka sin politiska och militära makt, samt, i sällsynta fall, att aktivt ingripa i konflikter med vapen för att främja sina och kronans intressen. Johanniterriddarna, som kan sägas representera den frommare och mer ridderliga varianten av riddarordnarna, behöll i relativt stor utsträckning sina chevalereska mål att skydda och vårda nödsatta och att försvara Europa mot islams svärd. Tempelherrarna bar vita vapenrockar med röda, i spetsarna kluvna kors.

Ordnar och ordnar

Sedan Tempelriddarorden hade krossats i Frankrike följde snart resten av Europa Filips exempel, och på ett år var den helt splittrad. I Spanien skapades 1316 en ny orden som fyllde dess plats, Montesatorden. I Portugal bildades Kristusorden 1317, som fortfarande existerar.

Övriga större europeiska riddarordnar var Tyska Orden som bildades av tyska korsfarare vid belägringen av Acre i Palestina år 1181. 1225 lämnade orden det Heliga Landet, och verkar ännu idag som en prästorden. Som mest, omkring år 1400, behärskade Tyska Orden ett område som omfattade hela Baltikum och Ostpreussen. Svärdsriddarorden, som bildades 1202, verkade i norra Polen. Calatravaorden, Avizorden och Sankt Lazarus orden var viktiga under medeltiden.

Sentida ordnar, t ex de brittiska Strumpebandsorden och Bathorden, franska Helgeandsorden och den spanska det Gyllene Skinnets Orden, är alla sentida utmärkelser som delas ut enbart för meriter i t ex rikets tjänst eller i strid, och kan egentligen inte kallas riddarordnar, utan snarare förtjänstordnar.



Riddarna

Vilka var det då som sökte och vann inträde i riddarordnarna? Naturligtvis var det skillnader mellan dem, men huvudsakligen var det unga adelsmän, ivriga att vinna ära och uppfostrade till ett liv med svärd i hand. Eftersom endast den äldste sonen ärvde sin faders titel fanns det inte särskilt mycket att göra för de yngre adelsmännen utom att gå i kloster, leva hovliv eller att försöka vinna ära och rikedom på slagfältet. För dessa hetlevrade aspiranter utgjorde riddarordnarna ett utmärkt alternativ; där fanns goda möjligheter till ärofull strid för en god sak, stora chanser till att vinna rikedom genom plundring av muslimska karavaner, förutom lysande tillfällen att vinna sitt riddarbälte och avancera i graderna inom sin orden.

Ursprungligen tog johanniterna emot alla sökande aspiranter, men efterhand som man tvingades skära ned på sin verksamhet, gavs inträde endast åt män av adlig härkomst, främst för att dessa kunde tillföra orden de pengar som behövdes.

Ordnarna var antingen nationellt bundna som t ex Tyska Orden, eller helt internationella med rekryteringskontor och fästen runt om i Europa, Nordafrika och Mellanöstern. Exempel på det senare är Johanniterna och Tempelherrarna, vilka båda hade medlemmar från England, Frankrike, Tyskland, Italien, Spanien, Ungern, mm. De flesta rekryterna inträdde vid ung ålder, mellan 18 och 25 år, och stannade i aktiv tjänst tills de dog i strid eller 'pensionerades' vid omkring 45 års ålder, då de drog sig tillbaka till ett lugnare klosterliv eller verkade som läkare i ordens sjukstugor. De historiska europeiska riddarordnarna tillät endast män inträde.

Riddarordnar i rollspel

Om riddaren i Drakar och Demoner är medlem i en riddarorden eller om han genom arv eller prestationer tillhör en adelsklass med titeln riddare måste spelaren få avgöra själv. Medlemskap i en riddarorden medför såväl förpliktelser som givna fördelar i ett äventyr eller en lång kampanj, vilket framgår nedan. En mäktig riddare med gott om pengar kan stifta sin egen riddarorden eller kanske köpa sig inträde i en. Här nedan följer regler för hur man stiftar en egen riddarorden i Drakar och Demoner. Samma regler kan med vissa ändringar användas för att skapa motsvarigheter till riddarordnar för andra yrken, t ex tjuvgillen, magikerkollegier, legotrupper, gycklarskolor eller munkordnar.

1. Funktion, syfte och mål

Detta kan t ex vara det som nämndes ovan; att vårda sjuka, skydda pilgrimer, eller att bekämpa ett visst folk eller en viss religion, att samla på sig stora rikedomar, eller att bara fungera som en legostyrka. Många ordnar har både kloster/borgverksamhet och en 'verksamhet i fält', dvs att ordensbröderna inte nödvändigtvis behöver tjäna i ett kloster/borgkomplex, utan lika gärna kan försöka uppnå ordens mål i mindre grupper eller på egen hand. En ordens främsta funktion är oftast att enbart fungera som ett socialt skyddsnät och administrerande organisation för en grupp likasinnade.

Exempel: Krigaren Rikard Klasson har i samråd med SL bestämt sig för att vara en broder i en orden. Eftersom Rikard är en präktig, ärlig, hjälpsam och genomgod krigare vill han vara med i en orden som beskyddar, härbärgerar och vårdar pilgrimer och handelsresande som färdas till den av barbariska stater omgivna helgedom som är tillägnad Sankt William. SL tycker att det är en god idé, eftersom äventyret utspelar sig i dessa trakter. Då S:t William tillika är ordens skyddshelgon bestämmer spelaren att orden skall heta S:t Williams Orden.

2. Storlek, uppbyggnad och organisation

Detta innebär att bestämma hierarki, befordringsgång, titlar, ekonomi och ordens administration. Tänk logiskt och rationellt så behöver det inte bli några konstigheter.

Exempel: S:t Williams Orden är ganska liten, och förfogar förutom över borgen i Sankt William, endast över två andra borgar, en i samma område och en vid en annan av S:t Williams vallfartsorter. Orden styrs av en stormästare och ett råd bestående av sex av de mest erfarna kämparna. Dessa bär titeln prior, och tillsammans fungerar de som kommendanter på de tre borgarna. Ridderskapet består av sammanlagt 75 erfarna krigare med två väpnare var. Resten av styrkorna utgörs av 45 sergeanter, 225 armborstskyttar och 225 fotsoldater, fördelade ganska jämnt på de tre borgarna, plus ytterligare 60 armborstskyttar och 15 sergeanter på ordens tre fartyg (se nedan).

S:t Williams Orden har inga riddare i fält, utan alla bröder tjänstgör vid ordens tre fasta anläggningar som läkare, munkar och krigare, eller ombord på något av de tre fartygen. Riddarna har av ekonomiska skäl bara en stridshingst var, och dessa är i ganska dålig kondition på grund av bristen på foder och motion.

Borgen S:t William ligger isolerad på en fientlig kust, vilket kräver att orden har ett antal fartyg till förfogande. Flottan styrs av en amiral med tre kaptener under sig, en på varje fartyg. Skeppen är vardera bemannat av tre underofficerare och tolv matroser. Varje skepp kan även ta ombord cirka 90 soldater utan att de behöver ligga på varandra. Det behövs därför två av skeppen för att man helt skall kunna utrymma någon av borgarna. Varje skepp har normalt 25 soldater (varav 5 är sergeanter) ombord som skydd. Skeppen har blå segel med en gyllene månskära på den främre mastens största segel.

Då Rikard är en helt nyskapad rollperson bestämmer SL att han måste börja som en vanlig menig fotsoldat. Om en sergeant dör befordras den dugligaste menige soldaten, och väpnarna väljs ut bland de bästa sergeanterna, och då det endast är väpnarna som kan upphöjas till riddare inom orden (av stormästaren) ser Rikard en chans till avancemang inom hierarkin.

Rikards spelare bestämmer att ordens finanser går ihop genom bidrag från pilgrimer, donationer från hemlandet, avgifter vid inträde i orden, samt plundring. En rik baron har nyligen valts till 'hedersstormästare', och i värsta fall kan man utverka pengar från det hållet. Skattmästaren håller reda på alla inkomster och utgifter, och är direkt underställd stormästaren. S:t Williams Orden är inte rik, men har aldrig lidit brist på något, och förråden och prakten är fullt nöjaktiga.

3. Bindande ordenslöften

För att ha någon form av fungerande disciplin krävs av alla ordensmedlemmar att man avger ett antal ordenslöften vid inträdet. För att göra det intressantare kan spelaren (eller eventuellt SL) komponera en inträdesed som rollpersonen måste läsa upp och förbinda sig att hålla så länge han är medlem i ordenssällskapet.

Exempel: "Jag, Rikard Klasson Glada, lovar och svär härmed vid mitt svärd och min heder att alltid tala sanning, att alltid hålla mitt ord, samt att aldrig höja min röst mot en överordnad; så skall mina ord vara. Jag lovar och svär tillika vid mitt svärd och min heder att aldrig resa vapen mot en ordensbroder, att alltid lyda min ordens regler och att alltid hålla ordens bästa framför mitt eget bästa; så skall mitt sinne vara. Jag lovar och svär tillika vid mitt svärd och min heder att bekämpa de otrogna, att beskydda och läka de svaga och sårade, och att verka för att S:t William och S:t Williams Orden alltid skall hållas i hög ära och betrakts med gott anseende; så skall min handling vara på det att jag skall betraktas som en hedervärd ordensbroder och åtnjuta ordens privilegier."

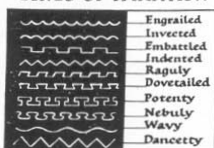
Till eden kan även höra en mängd regler, t ex att aldrig använda sig av magi, att alltid bära sin ordens färger i strid, att aldrig bruka alkohol, att inte spela hasardspel, att betala hälften av allt krigsbyte till orden, att aldrig neka till en utmaning i en ärlig duell, att alltid komma då orden kallar, att alltid visa barmhärtighet mot motståndare som sträcker vapen, osv. Spelaren och SL bör komma överens om åtminstone ett tiotal dylika regler som begränsar rollpersonens handlingsfrihet. Om rollpersonen någon gång skulle bryta sitt ordenslöfte måste SL vidta lämpliga åtgärder, från bötesstraff till uteslutning ur orden.

Inträdesceremonierna och övriga ceremoniella handlingar kan ofta vara hemliga, och alla medlemmar är belagda med tysthetslöfte. Sådana riter kan innehålla en hel del magiska och mystiska, och inte sällan olagliga, inslag för att än hårdare knyta ordensbröderna till orden.

4. Liturgi

Liturgin handlar om ordens heraldiska vapen, färger, vapenslag, slutna cere-







I nr 14 av Sinkadus kommer en introduktion till heraldik, som kommer att förklara en del av det ovanstående. För en rejäl djupdykning i ämnet hänvisas till ***Drakar och Demoner Ivanhoe****. Modulen publiceras i höst.*

monier, högtidsdagar, heliga texter, mm.

Exempel: En månskära uppenbarade sig på himlen då S:t William led martyrdöden på bålet, därför, bestämmer Rikards spelare, skall alla medlemmar av S:t Williams Orden bära ljusblå vapenrockar med en liggande, gyllene halvmåne på bröstet. Även sköldarna har detta märke. Ridderskapet har gyllene sporrar och blå hjälmbuskar som tecken på sin rang. En priors tecken är dessutom en gyllene halskedja och en smal krona utan utsmyckningar. De bröder som är av adlig börd får bära sin ätts vapen i övre vänstra hörnet av skölden.

Enligt S:t Williams ursprungliga förkunnelse får man aldrig utgjuta en annan människas blod, så bröder i hans orden får inte använda skarpa vapen, utan endast utnyttja klubbor och slungor i strid. Denna regel följs dock endast av de mest ortodoxa i ridderskapet och av de frommaste lekmännen. Såväl armborst, svärd och lans är inofficiellt tillåtna vapen.

S:t Williams Orden har tre egna officiella helgdagar då ingen annan verksamhet utom bön och sömn tillåts. Ordensbröderna skall då vara klädda i vita tunikor, de måste fasta hela dagen, och de måste ägna alla dygnets timmar, från solens uppgång till dess nedgång, åt bön med avbrott endast för att offra en symbolisk måltid till helgonets minne. Dessa tre dagar, som firas till åminnelse av Williams födelse, död och kanonisering, infaller på våren, försommaren och vid midvinter.

5. Privilegier och förpliktelser

Förmåner som kan ankomma alla ordensbröder är fri kost och logi i ordens institutioner och på vissa värdshus, skattebefrielse då man är i ordens tjänst, tullfrihet, frihet att endast kunna dömas av orden istället för av det vanliga rättsväsendet, rätt att bära vapen, sänkta avgifter vid broar, färjor, badstugor, bibliotek, avgiftsbelagda vägar, mm, gratis tjänster hos vissa hantverkare, t ex smeder, och allt vad spelarna kan hitta på. SL skall inte känna sig hindrad att invända mot, och ändra på, sakerna om han anser att det inte passar in i hans värld, men han får inte glömma bort att som ordensbroder måste man ha privilegier som någorlunda motsvarar förpliktelserna.

Typiska förpliktelser är att regelbundet behöva tjäna i någon av ordens borgar (om man vanligtvis har tjänst i fält), att närvara vid vissa regelbundna möten, att betala en viss del av all inkomst till ordens skattmästare, osv. Mer krävande förpliktelser kan t ex vara fattigdomslöften, celibat, nykterhet (i tjänst eller alltid), offer eller ceremonier vid särskilda tillfällen (allt från fem gånger om dagen till någon gång om året), tjänsteplikt i kloster eller i sjukstugor, mm. Spelaren och SL får använda sin fantasi för att måla upp en så levande och spännande orden som möjligt.

En annan klar fördel med att vara medlem av en orden är den säkerhet som det innebär. Man själv vet (och alla andra vet) att man har ett stort antal 'bröder' som hjälper till vid dispyter. Den som rånar eller förolämpar en ordensmedlem vet att han inte kommer undan rättvisan. En orden innebär också en social trygghet: man har alltid minst ett 'hem' dit man kan ta sin tillflykt. Som medlem i en internationell orden behöver man aldrig ha problem med språk, valuta, lagar, förordningar, mm, då man alltid kan få hjälp av utländska ordensbröder.



Skurken

av Ola Nilsson och Anders Blixt

I fantasy utspelas ofta den klassiska kampen mellan gott och ont. Godheten har sina förkämpar i hjältarna, medan ondskans kamp leds av Skurken (med stort S, till skillnad från de vanliga småbovarna). Sådana Skurkar är t.ex. Darth Vader, Häxmästaren av Angmar eller riddar Kato.

I Expert Drakar och Demoner kan spelarna så småningom bli hjältar och får på detta sätt en mängd särskilda fördelar, men också plikten att vara hjältemodiga och självuppoffrande, rädda jungfrur i nöd, osv.

Men motståndarna, de onda och nesliga, ska de lämnas utan alla dessa fördelar? Hur ska man då kunna ha en sir Guy de Guisborne som måste bekämpas av Robin Hood? Givetvis kan man åtgärda detta genom att införa Skurken som Hjältens motpart (eller antites, för att tala med lärt språk).

Skurkens karaktär

Hur blir man då Skurk? Tja, genom att vara skurkaktig och ondskefull. En hjälte blir hjälte genom att bli skicklig och genom att handla hjältemodigt. Rollpersoner bör inte bli Skurkar, utan en Skurk bör enbart vara en person som spelledaren skapar som just en Skurk, för att användas till äventyr och intriger i sin spelkampanj.

När man studerar den klassiska skurken ser man att han har några utmärkande karaktärsdrag, som alltid tycks gå igen.

Egoistisk

Skurkens primära mål i livet är att tillfredsställa sina egna önskemål. Han sätter sig själv främst i alla situationer och bryr sig mycket lite om andra varelsers behov eller önskemål.

Föraktfull

Skurken ser sig som överlägsen de flesta andra varelser. Han föraktar de "underlägsna" och ser dem som svaga och värdelösa kryp, vilka man inte behöver ta några hänsyn till.

Hänsynslös

I sina strävanden är alla medel tillåtna för Skurken. Han är grym, ohederlig och förrädisk när det gagnar hans syften. Andra personer ser han ofta som redskap, vilka ska utnyttjas helt och hållet efter Skurkens gottfinnande.

List

Skurken är bedräglig; han är intelligent och vet att det är lättare att uppnå mål med list än med våld. Därför döljer han sina avsikter, spelar på andra människors goda vilja, önskningar och drifter för att uppnå sina slutliga mål. Den smarte Skurken får sina fiender att misstänka varandra. Ingen metod är för smutsig.

Skurkens drivkrafter

Avundsjuka

Skurken anser sig vara berövad något som enligt honom själv rätteligen borde vara hans, och som en följd av detta tillgriper han sin list och styrka för att rätta till "missförhållandet".

Hämnd

Skurkens egoistiska och föraktfulla natur gör att han blir lättstött. Det brukar inte vara några större problem att såra Skurkens uppblåsta ego och sålunda ådra sig hans hämdlystnad. En Skurks hämnd brukar oftast vara raffinerad, plågsam och helt utan proportioner till den oförrätt den "stackars" Skurken har utsatts för.

Rikedom

Att vara rik innebär att ha resurser att förverkliga sina drömmar, att leva ett liv i lyx och överflöd. Sådana Skurkar finns det gott om. Tänk dock på att rikedom mäts på skilda sätt i olika kulturer. En 1900-talsmänniska strävar efter att äga kontanter eller företag, medan en romersk senator eller medeltida riddare ville ha så stora jordegendomar som möjligt. En religiös ledare kan se rikedom som ett pampigt tempel med många tempeltjänare och en stora skara dyrkare.

Makt

Maktlystnad behöver inte manifestera sig som Saurons önskan att fullständigt dominera andra människors vilja. Det kan röra sig om att styra med mer indirekta medel, något som kvinnliga Skurkar brukar vara särskilt skickliga på. Se t.ex. milady i *De tre musketörerna*, som genom att manipulera männen omkring sig med sin charm fick dem att handla som hon önskade.

Mindervärdeskomplex

Skurken kämpar för att hävda sig och sina ideal och visa hur mäktig, fantastisk och betydelsefull han är. För att uppnå detta vill han få omvärlden att respektera och frukta honom. Skurkens beteende leder dock till föga respekt, men ett övermått av fruktan.

Ondskefull idealism

Detta är ett fenomen välkänt för 1900-talets människor, men som har förekommit i alla tider. Detta beteende kännetecknas av Skurkens fanatiska hängivenhet mot ett mål som bringar en mängd andra människor olycka och elände, utan att det egentligen gagnar Skurken personligen. Skurken är dock helt och fast övertygad om att han gör sina medmänniskor eller hela världen en stor tjänst genom sitt agerande.



Vanrykte

Liksom Hjälten blir berömd, blir Skurken ökänd. Folk stänger fönstren där han rider förbi och skrämmer barnen med hans namn när de är olydiga. Skurken ackumulerar Vanrykte precis på samma sätt som Hjälten får Rykte, och Vanryktet fungerar enligt samma regler.

Skurkens problem

Skurkar har två sorters huvudfiender: andra Skurkar som inte gillar konkurrenter och Hjältar som ser som sitt mål att bekämpa Skurkar. Eftersom Skurkar är egoistiska till sin mentalitet har de svårt att samarbeta inbördes, utan går lika gärna lös på varandra för egen vinnings skull som att ena sig för att bekämpa Hjältar och slika "dumskallar".

Rollpersoner som lyckas redera ut en Skurk bör få minst en Hjältepoäng för besväret, och fler om det var en synnerligen svårslagen motståndare.

Nidingspoäng

Hjälten får Hjältepoäng och Skurken får Nidingspoäng (NP). Dels får skurken NP för höga FV, precis enligt samma regler som hjälten (sid E64) och dels genom att begå illdåd av rejält slag. Följande tabell ger exempel på några illdåd och hur många nidingspoäng de ger. Den är på intet sätt komplett, och varje SL måste själv vara beredd att avgöra hur många poäng ett särskilt dåd ger.

För sina NP kan Skurken, precis som hjälten, ersätta färdighets- eller grundegenskapsslag med garanterad framgång (se sid E64 för tabell och regler). Skurken kan också köpa Nidingsförmågor, vilka motsvarar hjältens Hjälteförmågor.

Nidingsdåd

Illdåd	Poäng
Bränna by	1
Föröda stad	5
Ödelägga provins	10
Vanhelga helig och god plats	1
Dräpa hjälte	1
Dräpa en god guds sändebud*	1
Genom dolska dåd få andra att gå i krig mot varandra	5

**Sändebud beskrivs i Gigant.*

Nidingsförmågor

Skurken har tillgång till följande förmågor från Expert och Gigant:

Järnnäve, Bärsärk, Kattfot, Sköldkrossare, Kommunikation, Snabbfot, Tidskänsla, Skarpögd, Projektilparering, Avväpning, Vapenexpert, Snabbpsyke, Stålblick.

De kostar lika många poäng och fungerar på exakt samma sätt som för Hjälten. Dessutom har Skurken tillgång till några andra nidingsförmågor.

Skrämmande skepnad (4 NP)

Alla intelligenta varelser känner sig smått olustiga och nervösa i närheten av Skurken. De får –2 på CL för alla färdigheter de använder på något sätt som berör Skurken.

Giftkunskap (6 NP)

Skurken vet instinktivt vad som kan tjäna som gift och ungefär vilka effekter det har. Dessutom får han 20 erfarenhetspoäng i färdigheten Giftkunskap.

Skurkar och spelare

Visst, det kan vara ballt och häftigt att bli Skurk och begå illdåd till höger och vänster, men det är definitivt inte nyttigt för kampanjen. Skurkens mål är rätt tråkiga och hans beteende är egoistiskt, vilket innebär att en Skurk knappast tar några större hänsyn till sina medspelares rollpersoner.

En Skurk är ensam både i fysisk och psykologisk bemärkelse. Han är en ledare som anför underhuggare, inte en jämlike i en grupp. Psykologiskt är han isolerad från sin omvärld genom sitt förakt och sin egoism. Men rollspel är en gruppupplevelse, där spelarna inspirerar varandra genom samarbete och samspel. Spelarnas rollpersoner är jämlikar inför varandra, även om de kommer ur olika sociala grupper, helt enkelt därför att de är beroende av varandra för att överleva.

Av dessa skäl avråder vi alla spelledare att låta sina spelares rollpersoner bli Skurkar. Skurkskapet bör vara reserverat till ett litet antal synnerligen skickliga SLP som blir spelargruppens motståndare under ett eller en serie äventyr. Det kan också bli mycket intressanta situationer om spelarna, utan egen förskyllan, dras in i den hårda kampen mellan två Skurkar och blir tvungna att välja sida, alternativt försöker överlista Skurkarna och få dem att förgöra varandra.



Han är död. Men han rör ju på sig!

Andrzej Kowalski går igen

Varning: denna artikel är något morbid och dess innehåll passar inte i alla Expert-kampanjer. Det var med en viss tvekan jag godkände artikeln, men jag anser att Andrzejs idéer kan vara intressanta att testa i spel. Dock, att spela odöd ställer stora krav på rollpersonens spelare, eftersom han måste bete sig på ett sätt som är främmande för vanliga människor.
— Anders Blixt

Odöda och nekromanti är ämnen som fascinerar mig och som har orsakat en del nerslag i Äventyrsspels produkter tidigare *(t.ex. nattulven, reds anm).* När jag läste om odöda i Gigant slog det mig att trots att spelares rollpersoner numera kan bli odöda, så fanns det ingen typ av sådan som skulle vara särskilt roande att spela under längre tidsperioder. Antingen skulle man lida av motbjudande behov av näringsintag (t.ex. likätare eller vampyr) eller så skulle man ha ett garanterat förargelseväckande utseende (t.ex. dödsriddare). På detta sätt är en odöd rollperson förhindrad att fungera inom det normala samhället. Situationen var oacceptabel; jag satte mig när ned och konstruerade en ny typ av odöd, gengångaren, uttänkt för att kunna fungera någorlunda väl i ett normalt samhälle. För att förstå allt som står i denna artikel måste du ha läst kapitlet om odöda i Gigant.

Att bli gengångare (R)

Skola: N
Skolvärde: 22
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Permanent

En nekromantiker kan med denna ritual omvandla sig själv till en gengångare, en kroppslig, högre odöd. Om ritualen lyckas dör han omedelbart, men omvandlas till en gengångare och fortsätter att existera i världen.

Om ritualen misslyckas när magikern utför den måste han omedelbart slå en gång på Skräcktabellen (+2 på tärningen) på grund av de skakande upplevelser som han just har genomgått. Vidare reduceras hans PSY permanent med 1T6 poäng. Men han är kvar i livet (om än sur och besviken). Ett nytt försök kan först göras 1T6 dagar senare, när nekromantikern har återhämtat sig.

Grundegenskaper

FYS blir 0 och STY fördubblas. KP beräknas från (STY+STO)/2. PSY kan aldrig förbättras över den nivå personen hade när han blev odöd, men när gengångaren kastar besvärjelser återvinner han de PSY-poäng han förbrukar på sedvanligt sätt. I övrigt sker inga förändringar.

Fördelar

Gengångaren får alla de fördelar som anges för kroppsliga odöda på sidorna G79-80. Vissa kommer dramatiskt att förbättra rollpersonens kapacitet som äventyrare: han behöver inte äta, dricka eller sova och han kan *se* i nästan alla situationer.

Skador

Gengångaren skadas inte av följande: droger, sjukdomar, köld och syrebrist. Han skadas dock av magisk köld.

Ändringar av de skadeffekter som beskrivs på sid E50. Gengångaren drabbas inte av de KP-förluster som förorsakas av blödning, eftersom han inte längre har någon blodcirkulation. Han förstörs däremot omedelbart om huvudet, bröstkorgen eller magen blir kritiskt skadad; då bryts nämligen de magiska energier som håller samman hans odöda kropp.

Nackdelar

Gengångaromvandlingen är en irreversibel process. När personen väl har blivit gengångare förblir han en sådan under resten av sin existens. Möjligtvis skulle en barmhärtig gud kunna hjälpa en gengångare att få dö en naturlig död i frid om gengångaren uppriktigt ångrar sitt val, men det skulle vara en maximal generositet.

Gengångaren får alla de nackdelar som anges på sidan G79 (läkning av skador, förlust av hjälteskap, spiritus familiarus och vissa besvärjelser).

Vidare förändras gengångarens personlighet. De känslor tillhör livet: kärlek, glädje, entusiasm och liknande, försvagas eller försvinner fullständigt. All könsdrift upphör helt. Gengångaren blir istället en person som är inriktad på sig själv och sin fortsatta existens. Han blir mer egoistisk, pragmatisk och nyttoinriktad, och hans sinnesstämning präglas av en genomgående, mild dysterhet. *(Enligt min*

bedömning är följande livsmål (sid E13-14) mycket olämpliga för gengångare och andra odöda: Harmoni & barmhärtighet, Kärlek, Naturvän, Ridderlighet, Skämt, reds anm.)

Än är det inte slut på eländet. En mängd levande varelser hatar odöda, t.ex. anhängare till vissa religioner och alla älvfolksvarelser. För dess är odöda en styggelse som skoningslöst ska utplånas från jordens yta och från dessa kan gengångaren aldrig vänta sig någon förskoning. Många andra personer har inte någon sådan inställningar gentemot odöda, men de avskyr dem ändå. De är rädda för dem, eftersom odödhet för de flesta representeras av gastars och vampyrers brutala och skräckinjagande väsen. Gengångaren måste därför dölja sin sanna natur för sin omvärld och försöka verka levande för att inte dra till sig oönskad uppmärksamhet. Att bli lynchad är ju ingenting att eftersträva; visserligen kan inte gengångaren dö av hängning, men mobben kanske bränner honom istället.

Tänk dessutom på att gengångaren kan angripas med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD. Varje gengångare med självbevarelsedrift kommer nog att uppträda försiktigt i närvaro av skickliga nekromantiker. Den besvärjelsen är farlig...

Igenkänningstecken

Man kan inte se direkt på gengångaren att han är odöd, men en noggrann granskning kan avslöja vissa ledtrådar till hans sanna natur.

Andning

En gengångare andas inte, även om han kan simulera andningsrörelser. Vidare påverkas inte gengångaren av syrebrist, t.ex. vid dränkning.

Blödning

En gengångare blöder inte när han skadas, utan alla sår är torra. Han kan inte heller få blåmärken.

Sömn

Den odöde behöver inte sova, men kan givetvis imitera sömn genom att sluta ögonen och låtsas. Det är dock en mycket långtråkig syssla och de flesta odöda arbetar dygnet runt.

Mat och dryck

En gengångare kan vare sig äta eller dricka något, då matsmältningssystemet har upphört att fungera. Han kan tugga saker och ting, men han kan inte svälja dem.

Växelvarm

Eftersom gengångaren är växelvarm antar han samma temperatur som sin omgivning. Detta kan observeras av de varelser som har mörkerseende (och då ser värmestrålning); värmesyn fungerar dock bara i avsaknad av vanligt ljus.

Den som rör vid en gengångares kropp tycker för det mesta att han är bokstavligt talat dödskall. Sålunda bör han endast skaka hand med folk vid tidpunkter då det är mycket varmt.

Husdjur

Hundar, hästar och andra husdjur tycker inte om odöda och reagererar genom att bli nervösa och illa berörda i närvaro av en gengångare. *Exempel: När gengångaren Fingal av Ols ska bestiga en häst måste han lyckas med ett Rida-kast. Annars blir hästen bångstävig och upprörd.*

Andra odöda

Odöda kan alltid känna igen varandra, så om två gengångare möts inser de omedelbart motpartens sanna natur.

Slutnot

Tänk hur förbryllade (och upprörda) dina spelare skulle bli om du introducerade en sådan här varelse i din Mutant-kampanj. Överraskningseffekterna skulle bli hårresande. Men skyll inte på mig om du blir lynchad...



ÖRTER OCH DROGER I SAMURAJ

Henrik Strandberg

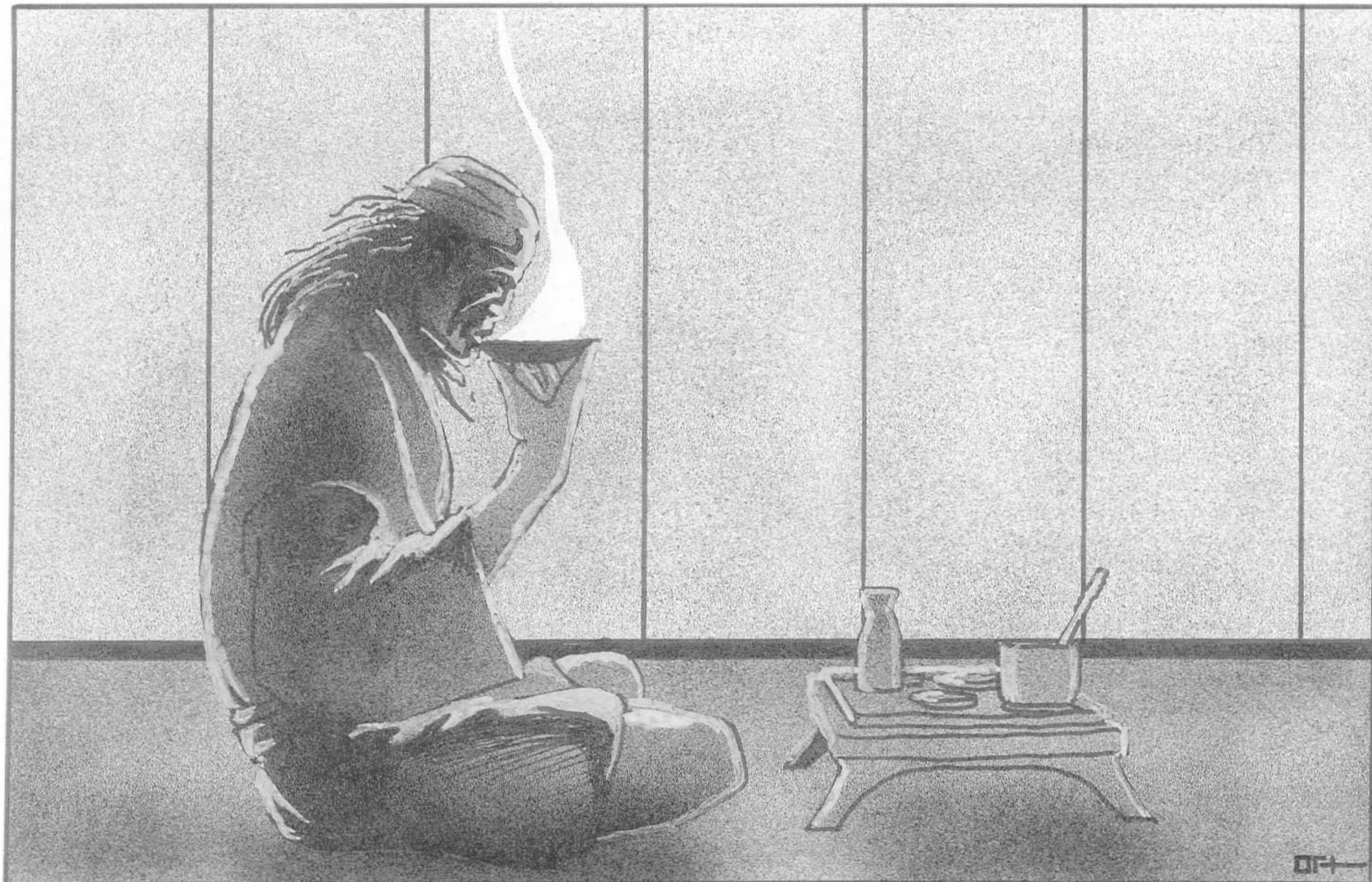
Genom konstruktörens tankspriddhet kom aldrig den örtlista som omtalas på sidan 23 i Samuraj att skrivas. Den kommer här i stället. Håll till godo!

Bruket av örter i Jih-pun skiljer sig på flera väsentliga punkter från vad som är sed i det övriga Ereb Altor. Det har sedan urminnes tider varit känt för jih-mono att vissa örter har inneboende egenskaper av mer eller mindre mystisk karaktär, vilka med rätt metoder kan anbringas och fås att verka på den mänskliga kroppen. Titeln 'örtmästare' återfinns redan i krönikorna över den store hjälten Hokeras stordåd, nedskrivna någon gång på 1100-talet f.H.t., och år 5 e.H.t låter kejsaren kungöra att "Örtmästaren skall vara en kejserlig ämbetsman av samma rang som de högre ämbetsmännen".

De örter som används har flera olika funktioner. De vanligaste är de helande och läkande örterna, *taka-ku*. De allmänfunktionella örterna, *kagowe-ku*, används till allt mellan himmel och jord, från potenshöjning till verklighetsflykt (narkotika). *Mana-ku*, gifterna, är mäktiga vapen i händer som kan använda dem. Ett antal örter är kända som speciella endast av ninjorna, som med sin drogkunskap, *yogen*, kan utnyttja dem för egna syften. (Begreppet yogen står för drogkunskap, och innefattar då även sådana 'droger' som svartkrut och nitroglycerin, och därav kommer tvetydigheterna på sid 44-45). De sanna örtmästarna har ofta en kategori av örter som sin specialinriktning och en allmän, om än mycket stor, kunskap om de övriga. Bland gemene man ses 'magiska' örter som någonting naturligt, om än mystiskt, och den misstänksamhet som många andra kulturer uppvisar mot t ex örter och magi återfinns inte i Jih-pun. Personer kunniga i botanik finns i de allra flesta områden, ofta boende ute i vildmarken i nära kontakt med naturen.

Vad gäller tillredningen av örter är det ett sätt som är speciellt favoriserat i Jih-pun; brygden, dvs att man torkar örten och gör en dekokt som sedan dricks. I Västerlandet används denna metod ganska sparsamt beroende på den tid den tar i anspråk och de yttre omständigheter som krävs vid tillredningen, men jih-mono föredrar den av flera skäl. Först och främst är det en del av deras kultur; med te som främsta dryck näst vatten känns det naturligt att koka örter. För det andra är den flytande formen fördelaktig i flera avseenden; den är lätt att använda, även för okunnigt folk, och den är lätt att dosera, blanda, spä ut och applicera. För det tredje blir den inneboende kraften i örten bäst utnyttjad om den tillreds i en sluten miljö, dvs i vätska, men därom tvista de lärde, då andra menar att den försvinner med vattenångan. Brygdens effekt varierar även den. I vissa fall måste den drickas omedelbart efter tillagandet, i andra måste den lagras i en viss tid, och i andra fall spelar det ingen roll.

Övriga beredningsformer är torkning i viss miljö, torkning och pulvrisering, ingen tillredning alls, blandning med t ex svinfett för att få en salva, med mera.



Även de former som 'örterna' uppträder i är många. Den absolut vanligaste är i form av löv eller blad, men även rötter, svampar, bär, frukter, nötter, lavar, bark, sav, frön, alger, och stjälkar används.

I nedanstående tabell står de vanligaste örterna i Jih-pun nämnda. Det sägs också i vilken form de förekommer i naturen, hur vanliga de är (vanlighetssiffra), hur de skall tillredas, hur de skall anbringas, var de finns, och vilken effekt de har.

Siffran för örtens vanlighet bestämmer flera saker. För det första talar den om hur svår den är att finna om man letar i rätt miljö. Multiplicera vanlighetssiffran med 5 och dra ifrån produkten från CL då du letar efter örten. Då man söker en ört med en vanlighetssiffra på 6 skall man sålunda dra ifrån 30% (6x5) från CL.

Vanlighetssiffran bestämmer även hur stor chansen är att en ört- eller droghandlare har den inne. Multiplicera då vanlighetssiffran med 10 så får du chansen för att handlaren inte har den inne. Det är sålunda bara 30% chans att en örthandlare har örten adonai, som har vanlighetssiffran 7, på lager.

Priset på örterna om man skall köpa dem beror på slumpen och vanligheten. Formeln för detta är vanligheten upphöjt till tre, +1T20%. Detta innebär:

- Multiplicera först vanligheten med sig själv tre gånger. Om vanligheten är tre blir resultatet 18 (3*3*3), om vanligheten är åtta blir resultatet 512 (8*8*8).
- Slå därefter 1T20 och sätt 1. framför resultatet av tärningskastet. Om du slår 13 med 1T20 blir resultatet 1.13, om du i stället skulle slå 4 med T20 blir detta resultat 1.04.
- Multiplicera resultaten från steg 1 och två så får du priset för en dos av örten i silvermynt.

*Exempel: Yadoke skall köpa en dos adonai. Denna har en vanlighet på 7, och för att räkna ut priset för en dos upphöjer han sju till tre. Resultatet blir 343 (7*7*7). Därefter slår han 1T20, 16, och resultatet blir således 1.16. Han multiplicerar de bägge resultaten och får 397.88 (343*1.16), vilket avrundas till närmaste tiotal, 400. Yadoke måste betala 400 sm för 1 dos Adonai.*

Effekterna hos ett gift uppträder bara om dess STY övervinner offrets FYS på motståndstabellen. Om den inte gör det, så verkar giftet antingen med halverad styrka eller med halverad längd. Ett gift som påverkar en viss kroppsdel är dödande om den kroppsdelen råkar vara huvudet eller bröstkorgen.

Örter som skall bryggas måste torkas först. En normal dos av en brygd är en kopp, ca 2 dl. Örter som skall blandas med fett av något slag måste först krossas. De brygder som det uttryckligen står att de skall appliceras genom sår kan användas på vapen med egg eller spets. Om det gäller en brygd måste man doppa hela eggen/spetsen i brygden och låta den torka in. Detta tar ca 1 timme.

ALLMÄNNA ÖRTER

Adonai
Växtdel: Död bark
Vanlighet: 7
Tillredning: Pulveriseras och löses
Intagning: Drickes
Växtplats: Urskog
Effekt: Samma som besvärjelsen ANTIMAGI.

Domaka
Växtdel: Rot
Vanlighet: 8
Tillredning: Kokas i komjölk
Intagning: Tuggas
Växtplats: Kalfjäll
Effekt: Potenshöjande

Forte
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes varm
Växtplats: Lövskog
Effekt: Dubblar RPs styrka under 1T4 SR.

Gakkeno
Växtdel: Mossa
Vanlighet: 7
Tillredning: —
Intagning: Tuggas
Växtplats: Blandskog
Effekt: Fungerar som Yoga-besvärjelsen ORÄDD.

Galena
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Skänker användaren mörkersyn i 1T4 SR.

Garekone
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Sömnmedel, STY 4

Hikaka
Växtdel: Bär
Vanlighet: 1
Tillredning: Blandas till salva
Intagning: Strykes på
Växtplats: Hela Jih-pun
Effekt: Skyddar mot solbränna

Hiroshi
Växtdel: Lav
Vanlighet: 4
Tillredning: Kokas och torkas
Intagning: Ätes
Växtplats: Bergstrakter
Effekt: Ökar SMI med 4 under 3 SR.

Ikkyo
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Användaren kan agera med dubbel hastighet.

Ikowara
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Ätes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Förbättrar användarens lukt- och smaksinne.

Isasa
Växtdel: Bär
Vanlighet: 2
Tillredning: —
Intagning: Tuggas
Växtplats: Uttorkade flodbäddar
Effekt: Hungerstillande i 2 timmar.

Kachejima
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Berusande

Kagemuri
Växtdel: Blad
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas
Intagning: Rökes
Växtplats: Örtagårdar
Effekt: Användaren kan mentalt kontakta en nära vän inom 50 meter och överföra ett kort meddelande.

Kageruwa
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Anbringas
Växtplats: Torra sydsluttningar
Effekt: Om man blandar denna brygd med en helande, så verkar den med halv styrka även på djur.

Materasu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 6
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Användaren får +25 CL på alla besvärjelser men –50 på alla andra färdigheter under 1-4 SR.

Nagasa
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 5
Tillredning: —
Intagning: Tuggas
Växtplats: Ängar
Effekt: En uppäten stjälk ersätter åtta timmars god sömn.

Ronemaka
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas
Intagning: Tuggas
Växtplats: Örtagårdar
Effekt: Tillåter användaren att nyttja en besvärjelse till halva kostnaden i kraftpoäng.

Titikaka
Växtdel: Rot
Vanlighet: 2
Tillredning: Kokas
Intagning: Ätes
Växtplats: Ängar
Effekt: Det som en RP upplever med sina fem sinnen under den tid han äter denna rot kommer han aldrig att glömma.

Warejawo
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Hela Jih-pun
Effekt: Användarens precision ökar med 25% i 1 SR.

Wodejima
Växtdel: Alg
Vanlighet: 6
Tillredning: Kokas
Intagning: Ätes
Växtplats: Kustområden
Effekt: Användaren kan andas under vatten (enbart) i 2T20 SR.

LÄKEÖRTER

Aketawa
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Appliceras
Växtplats: Ljus lövskog
Effekt: Stoppar blödningar

Banza
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Kusttrakter
Effekt: Lindrar benbrott, halverar läkningstiden.

Chu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Hela Jih-pun
Effekt: Helar 1 KP på 1 minut

Dogake
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Helar 1T6 KP under loppet av en kvart.

Doware
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Lägges i getmjölk
Intagning: Appliceras
Växtplats: Blandskog
Effekt: Läker mindre skärsår

Gadesowu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brytes
Intagning: Tuggas
Växtplats: Skog
Effekt: Motgift STY 5

Gemari
Växtdel: Svamp
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas och kokas
Intagning: Ätes
Växtplats: Saltvattensträsk
Effekt: Halverar chansen att ett sår infekteras.

Hakeso
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Norra Jih-pun
Effekt: Lindrar insektsbett under en timme.

Harade
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Ljus, fuktig blandskog
Effekt: Helar 1T20 KP omedelbart.

Hita
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Bergstrakter
Effekt: Stoppar magont.

Hon
Växtdel: Alg
Vanlighet: 4
Tillredning: Torkas
Intagning: Ätes
Växtplats: Saltvattenshav
Effekt: Helar sträckningar.

Isatwa
Växtdel: Lav
Vanlighet: 6
Tillredning: Värms i vatten
Intagning: Ätes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Höjer immunförsvar.

Kagemasu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Kokas
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Läker lindrigare benbrott och stukningar.

Kagewari
Växtdel: Bark
Vanlighet: 2
Tillredning: Pulveriseras och löses
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Helar 1T4 KP på 1-30 minuter.

Kagi
Växtdel: Blad
Vanlighet: 2
Tillredning: Blötes
Intagning: Appliceras
Växtplats: Skog
Effekt: Stoppar mindre blödningar.

Kamika
Växtdel: Bark
Vanlighet: 7
Tillredning: Pulvriseras
Intagning: Löses i vatten och drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Helar 3T6 KP på 1 minut.

Karesi
Växtdel: Mossa
Vanlighet: 5
Tillredning: —
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Lindrar köldskador.

Karesi
Växtdel: Mossa
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Skyddar mot naturlig hetta.

Karewo
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Torkas svalt
Intagning: Tuggas
Växtplats: Blandskog i norra Jih-pun
Effekt: Läker brännskador, 1T6 KP.

Kawasa
Växtdel: Blad
Vanlighet: 6
Tillredning: Lägges i varmt vatten
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Tar bort blåmärken.

Kerisu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 4
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Blandskog
Effekt: Helar 2T4 KP orsakade av krossvapen.

Manuge
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 6
Tillredning: Mosas
Intagning: Appliceras
Växtplats: Torrlagda diken
Effekt: Läker insektsbett, stoppar giftverkan.

Mato
Växtdel: Blad
Vanlighet: 4
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes kall
Växtplats: Örtagårdar
Effekt: Febernedsättande

Menigi
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Trädgränsen
Effekt: Helar 2T20 KP på tio minuter.

Mirena
Växtdel: Bär
Vanlighet: 6
Tillredning: —
Intagning: Ätes
Växtplats: Snårskog
Effekt: Helar 10 KP omedelbart

Rodin
Växtdel: Rot
Vanlighet: 6
Tillredning: Kokas i källvatten
Intagning: Ätes
Växtplats: Ängar
Effekt: Helar 1T10 KP inom en minut

Romeju
Växtdel: Svamp
Vanlighet: 9
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Stoppar kallbrand.

Suba
Växtdel: Blad
Vanlighet: 8
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Helar 2T10 KP, desinficerande.

Tageo
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Ångan inhaleras
Växtplats: Hela Jih-pun
Effekt: Mildrar snuva.

Taraso
Växtdel: Alg
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Kusten i norra Jih-pun
Effekt: Läker köldskador, 1T10 KP.

Yama
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Lindrar huvudvärk, helar 2 KP.

Yawodo
Växtdel: Blad
Vanlighet: 6
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes kall
Växtplats: Lövskog
Effekt: Motgift STY 15

Yotesu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 2
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Södra Jih-pun
Effekt: Helar 1T6 KP på en timme.

Zakeshazu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Över 1000 m ö h
Effekt: Löser blodproppar. Motgift mot izume.

GIFTER

Akewato
Växtdel: Blad
Vanlighet: 4
Tillredning: Blandas med svinfett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Norra Jih-pun
Effekt: STY 5. Tredubblar risken för infektion.

Ayowasi
Växtdel: Blomma
Vanlighet: 7
Tillredning: Torkas och löses
Intagning: Drickes
Växtplats: Tundra
Effekt: STY 15. Frossa och svettning i tre dygn, all aktivitet sänks med 75% under den tiden.

Donute
Växtdel: Blad
Vanlighet: 2
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: STY 6. Offret kräks och får –10% CL på alla aktiviteter under 1T4 timmar.

Izume
Växtdel: Mossa
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Under snötäcken
Effekt: STY 14. Koagulerar offrets blod. Död inom 1T100 timmar.

Jinguro
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Blandskog
Effekt: STY 8. Offret får –25% CL på alla färdigheter i en timme.

Kase-domo
Växtdel: Sporer
Vanlighet: 8
Tillredning: —
Intagning: Genom ögon eller näsborrar
Växtplats: På kalkrik mark vid saltvatten
Effekt: STY 20. Förstör omedelbart lukt- och/eller synförmåga.

Gekko
Växtdel: Bark
Vanlighet: 4
Tillredning: Krossas och löses
Intagning: Drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: STY 8. Häftig magsjuka. Offret måste vila i 1T4 timmar.

Kuchiku
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Blandas med svinfett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Vid åkerkanter
Effekt: STY 12. Påverkad kroppsdel förlamas i 3T6 timmar.

Masurati
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Hela Jih-pun
Effekt: STY 5. Offrets näsa och öron blir knallröda och han förlorar lukt och hörsel i 10 SR.

Okari
Växtdel: Svamp
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas
Intagning: Ätes
Växtplats: Under plommonträd
Effekt: STY 10. Offret går bärsärkagång och anfaller den närmaste personen med +50% CL.

Hokkie
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Bokskog
Effekt: STY 12. Offret blir blint i 2T6 dagar.

Hotesie
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Mörka sydsluttningar i barrskog
Effekt: STY 30. Muskelförtvinande. Offrets STY minskar permanent till 4.

Kichichi
Växtdel: Mossa
Vanlighet: 9
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Under snötäcken
Effekt: STY 35. Dödar omedelbart.

Kichiware
Växtdel: Mossa
Vanlighet: 7
Tillredning: —
Intagning: Ätes
Växtplats: Bergstrakter
Effekt: STY 11. Offret faller i koma i 2T6 dagar.

Kodewara
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: STY 9. Förlamar ringmuskeln i 3T4 timmar. Offret kan inte uträtta annat än sina behov.

Suzu
Växtdel: Mossa
Vanlighet: 5
Tillredning: Mosas
Intagning: Appliceras på sår
Växtplats: Södra Jih-pun
Effekt: STY 5. Kroppsdelen kan inte användas på tre timmar.

Takiza
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 9
Tillredning: Blandas med kofett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Vulkanområden
Effekt: STY 20. Omedelbar förlust av den påverkade kroppsdelen.

Toweki
Växtdel: Blomma
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Torr morän
Effekt: STY 18. Sänker STY med 3 i 1T4 dagar.

Wazika
Växtdel: Trädsvamp
Vanlighet: 7
Tillredning: Kokas i svinblod
Intagning: Ätes
Växtplats: På lärkträd
Effekt: STY 17. Offret blir blödarsjuk i 1T4 veckor.

Zazo
Växtdel: Lav
Vanlighet: 6
Tillredning: Krossas färsk
Intagning: Genom föda
Växtplats: Kalfjäll
Effekt: STY 21. Offret kan i 3 veckor framöver inte inta fast föda. FYS och STY minskar 50% under tiden.

NINJAÖRTER

Örter som endast är kända av ninja.

Adome
Växtdel: Blomma
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas och brännes
Intagning: Inandas
Växtplats: Risfält
Effekt: STY 20. Offret blir zombieliknande och lyder ninjans alla befallningar i 1T2 timmar.

Amekiwa
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas och brännes
Intagning: Inandas
Växtplats: Sankmarker
Effekt: STY 12. Röken orsakar medvetslöshet med hemska hallucinationer och minnesförlust om allt som hänt under två timmar innan påverkan.

Amiga
Växtdel: Blad
Vanlighet: 6
Tillredning: Brygges
Intagning: Genom sår
Växtplats: Skog
Effekt: STY 6. Påverkad kroppsdel är permanent förlamad.

Ashiga
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Blandas med kofett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Blandskog
Effekt: STY 25. Offret dör omedelbart

Burojuzi
Växtdel: Rot
Vanlighet: 2
Tillredning: —
Intagning: Ätes färsk
Växtplats: Hela Jih-pun
Effekt: En rot ersätter en måltid och två timmars sömn.

Ezie
Växtdel: Bär
Vanlighet: 7
Tillredning: Mosas
Intagning: Genom sår
Växtplats: Över 1000 m höjd över havet.
Effekt: Tredubblar risken för infektion och kallbrand.

Ikone
Växtdel: Bark
Vanlighet: 6
Tillredning: Blandas med smör
Intagning: Genom sår
Växtplats: Bambuskogar
Effekt: STY 10. Påverkad kroppsdel blir blå, svullnar till dubbel storlek, och blir oanvändbar i 3T6 timmar.

Jizure
Växtdel: Blad
Vanlighet: 8
Tillredning: Blandas med svinfett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Sandstränder
Effekt: STY 18. Den träffade kroppsdelen måste amputeras på grund av förstört nervsystem.



Koshie
Växtdel: Alg
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Sötvatten
Effekt: STY 7. Offrets leder stelnar. SMI halveras i 1T4 timmar.

Kuto
Växtdel: Rot
Vanlighet: 9
Tillredning: Pulvriseras
Intagning: Genom näsan
Växtplats: Torrlagda risfält
Effekt: STY 50. Fräter sönder näsväggar, bihålor, ögonglober, munhåla och hjärna inom loppet av tre timmar. Mycket smärtsamt.

Skinkoburo
Växtdel: Alg
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Sprutas i ögonen
Växtplats: Saltvatten
Effekt: STY 10. Förblindar offret i 2T6 timmar.

Toshi
Växtdel: Alg
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas och brännes
Intagning: Inandas
Växtplats: Saltvatten
Effekt: STY 22. Offret får sin STY och FYS höjd med 2, men sin PSY och INT sänkt med 4 i 1T10 minuter.

Usake
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: Ger samma verkan på användaren som besvärjelsen SPÅDOM.

Uzawu
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Kokas
Intagning: Appliceras på sår
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: Helar 15 KP på en timme.

Uziko
Växtdel: Blad
Vanlighet: 8
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Stoppar blödningar på 1T3 KP/SR.

* *Dessa växter förekommer inte i vilt tillstånd.*

KLANER I

Henrik Strandberg

Att klanväsendet är en mycket viktig del av det jih-punska samhället torde stå klart för de flesta läsare av SDD. Det är ingen överdrift att säga att den är samhällets viktigaste institution. Tänk t ex på klanäldstens makt. Hans ord betyder mer än lagen, hans ord ÄR lagen. Vilken är då detta väsendes praktiska funktioner i en rollspelskampanj? Vilka för- respektive nackdelar medför klanväsendet? Måste man hitta på en hel släkttavla åt sin rollperson för att kunna spela i Jihpun? Hur gör man i så fall?

Om man till en början bortser från de sociala och psykologiska funktionerna hos klanväsendet, och enbart ser till konkreta förmåner och förpliktelser som en klanmedlem har, kan listan på för- och nackdelar med klanerna ändå göras lång. Till att börja med så behöver en medlem av en klan aldrig bekymra sig över kost och logi i ett område där han har släktingar. Gästfrihet är något självklart i Jihpun, och i normala fall ställer släkten upp med gratis mat och husrum. Det kan dock hända att fraktioner med grava samarbetsproblem förekommer inom klanen, och det säger sig självt att man inte välkomnar sina ovänner i sitt eget hus, även om man råkar vara släkt.

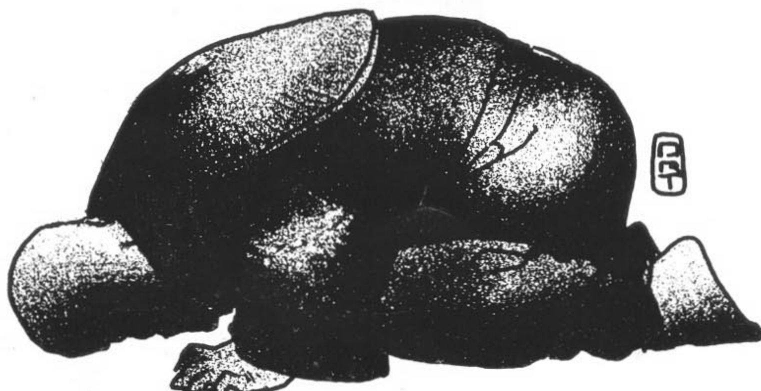
För det andra innebär tillhörighet i en klan ett oanat antal vänner, bekanta, kontakter, osv. Genom dessa kan man tillhandahålla t ex introduktioner, lån, hjälp i krig, osv. Introduktionsbrev kan vara mycket användbara, särskilt om en mäktig persons namn står på det. (Ett introduktionsbrev är i princip: "Hej! Jag känner den här personen! Han är en reko typ! Undertecknat Mäktiga Makamoto". De används som ett hedersbevis för personer som kanske inte är så kända och som vill träffa personer som är det). Introduktionsbrev kan ofta vara nödvändiga för att få audiens till högre ämbetsmän. Kontantlån är kanske vanligare i lägre samhällsklasser än hos buke, men ofta väl så användbara även hos de sistnämnda.

En annan stor fördel med att tillhöra en klan är att man inte totalt måste vara sin egen lyckas dräng. Om resten av klanen begår stordåd så ökar naturligtvis ens eget rykte, och tvärtom. Även förfäder kan här spela en viss roll. Tänk dig en samuraj som stolt tågar in i en by, bara för att stoppas av den lika stolte byäldsten med 15 lika stolta män bakom sig. Efter att samurajen trotsigt presenterat sig och sin släkt, kastar sig den gamle på marken framför samurajens fötter och utbrister underdånigt: "Mäktige Herre! Vad har jag gjort för att förtjäna denna ära att få beskåda denne Herres sköna anlete i vetskapen om att han är ättling till den store Yamahonda, må han vara prisad i himmelens lovsånger, och att få det obeskrivliga privilegiet att få kasta mig framför hans fötter och rulla mig i dammet under honom? Sällsam är förvisso denna himmelskt existentiella upplevelse! Befall, och jag skall lyda, gudomlige Nise-gura!" Naturligtvis kan även den motsatta reaktionen uppstå: "Du usle mask, eländiga avkomma av en fläderblomsvinspimplande begagnad åsnerövslickare! Försvinn ur min allvetande åsyn och våga dig aldrig mer hit, du jordens avskum, annars skall jag slita dina tarmar från sin plats och kärleksfullt linda dem runt din hals för att därpå göra en dubbelknut!"

Det kan i dessa situationer vara bra att veta i förväg hur man ligger till...

Ytterligare en stor fördel med att vara klanmedlem, särskilt om man är medlem i en stor och stark klan, är naturligtvis att man alltid kan vänta sig uppbackning i väpnade och andra konflikter, åtminstone om man har rättmätiga skäl för dem. Nackdelen med detta är naturligtvis motsatsen:





JIH-PUN

man måste själv alltid vara beredd att gå i strid för sin klans ära, även om man personligen kanske inte tycker som den nästkusins farbrors brylling som startade konflikten. Det är oftast endast buke-klanerna som är så pass stingsliga att de verkligen låter blod flyta för att upprätthålla heder och ära, men det hände inte helt sällan att heimin-klaner hamnade i långa och segdragna konflikter. I vissa fall hyrde man till och med in krigare för att lösa konflikterna med vapenmakt, något som snarare var regel än undantag för buke.

Med en stor och/eller stark klan bakom sig har man sålunda viss auktoritet bakom sina ord när man talar, något som kan innebära stor makt, men också ett stort ansvar. Säger man något dumt förlorar hela klanen på det, men talar och handlar man väl och håller sig på mattan kan det uppskattas och förhöja såväl ens personliga, som sin klans, anseende.

Om man mera vetenskapligt skall se på varför klanerna uppkom och fortlevde finns flera teorier. Främst hade de en social-psykologisk funktion, dvs de underlättade människans liv som en liten del av samhället. Varje klanmedlem hade sin mycket bestämda plats i sin klan och därmed i sitt samhälle, vilket gjorde att han förhoppningsvis kände en viss trygghet. Det är samma metod som många djurarter uppvisar, både för att kunna hålla samman familjen, för att kunna upprätthålla disciplinen, och för att kunna skydda sig mot angrepp utifrån. Förhållandet makt kontra ansvar går till stor del igen. Några av de problem som människan allra livligast har diskuterat i alla tider är de viktiga existentiella frågorna "Vem är jag?" och "Varför finns jag?". I ett etablerat klanväsende vet man sin plats och sin funktion, vilket måhända kan förebygga personlighetskriser och andra psykologiska problem.

För att återgå till rollspelandets mer konkreta mekanismer så märks väl klanens fördelar mest om man skulle — hemska tanke — bli utstött. Att vara medlem i en klan är något självklart, och de som inte är det står till och med lägre än eta. De har inga rättigheter, ingen ära eller heder, inget att leva för. Det vanliga är att man begår seppuko om man skulle vanära sig och sin klan så mycket att en uteslutning är aktuell, såvida man inte väljer att bli eremit. I Jih-pun finns dock ytterligare en lösning, vars förankring i det verkliga medeltida Japan är omtvistad: att bli fredlös stråtrövare. Det finns i Jih-puns skogar rövarband, sammansatta av folk som av en eller annan anledning har blivit utstötta ur samhället. De bildar där egna klaner, med uppbyggnad och funktion liknande den hos ninja- och yakuza-klaner. De är sällan större än tio man. Vilka färdigheter rövarna har beror på vad de har sysslat med innan; många är fd heimin och är duktiga även på t.ex. Hantverk.

Den som verkligen har lust att lägga ned lite tid på en rollperson för att levandegöra rollspelandet bör naturligtvis skapa en klan som rollpersonen kan tillhöra. För ninja och yakuza är detta än viktigare. Om rollpersonen skulle dö kan ju spelaren låta även framtida rollpersoner tillhöra samma klan, för att bespara arbete. Då man skall hitta på en klan bör man börja med att bestämma storlek, inflytande, antal kontakter, mm. Kort sagt: klanens omfattning. Eftersom de flesta hellre vill tillhöra en stor och mäktig klan än en liten och fattig, kan SL låta dem slå en tärning för att få fram ett relativt värde. Högt = stor och mäktig klan, lågt = liten och oansenlig klan. Bestäm också ungefärlig geografisk omfattning, eventuella historiska stordåd och fadäser, vem som är klanäldste, hur de politiska relationerna är inom klanen och med andra klaner, namn och mon för ätten, samt namn på den närmaste familjen. Bestäm eventuellt också vem som grundade klanen. Använd din fantasi, samråd med SL och hämta gärna också inspiration från böcker.

SL:s ROLL

En liten finess med klanväsendet är att SL till viss del kan styra rollpersonernas handlingar genom att rollspela klanäldsten. Om denne till exempel beordrar fukushu så är rollpersonen så illa piskad att begå fukushu. Klanäldsten kan tvinga ut en krigande klanmedlem i krig eller be en mer fredlig rollperson skänka pengar för att finansiera ett dylikt. Han kan ge rollpersonerna olika uppdrag och goda råd, men också stoppa dem om de gör något mot hans vilja eller på något sätt riskerar fläcka klanens rykte. SL är allrådande i detta fall.

JAKTEN PÅ MEAN GEIBRIEL

Detta äventyr är tänkt som en enkel introduktion till *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. Det är det första i en serie om tre äventyr som kommer att publiceras i Sinkadus. Text som är kursiverad skall läsas upp för spelarna; all annan information är till för spelledaren. Om du själv tänker spela äventyret skall du sluta läsa det här och genast lämna över äventyret till din spelledare, innan Darth Vader kommer och tar dig.

1. Bakgrund

I det här kapitlet finns bakgrundsinformation om invasionen av Kaleidrian, uppdraget, samt en kortfattad beskrivning av planeten.

1.1 Invasionen

Jakten på Mean Geibriel utspelar sig på den lilla rekreationsplaneten Kaleidrian i Trojadsystemet. Kaleidrian är en idealisk semesterort med ofantliga rikedomar investerade. Detta har även Imperiet insett, och trots vänskapliga förbindelser de bägge parterna emellan, anlände för en vecka sedan fyra stjärnjagare till planeten och landsatte ett stort antal stormsoldater. Invasionen kom som en chock för såväl kaleidrianerna som för resten av galaxen, ty vid anfallet befann sig som vanligt ett stort antal rika och inflytelserika män där, däribland några av Alliansens hemliga välgörare, vilka nu har fängslats och fått sina egendomar tagna i beslag. De tycks ha blivit förrådda för deras sympatier var tydligen kända av invasionsmakten. Med ett undantag tillfångatogs alla som stöder Alliansen. Detta är Imperiets huvudsakliga skäl att invadera.

Den ende alliansagent som lyckades undkomma var Mean Geibriel, en finansman från Tatooine som har tillbringat några semesterveckor på Kaleidrian. Tre dagar efter det att Kaleidrian hade fallit, lyckades han få ut ett ofullständigt meddelande till Alliansens högkvarter på Sikoria (se nedan, sektion 2.1). Han hade via kontakter på Imperiets ambassad hört antydningar om anfallet några dagar innan det ägde rum, och han lyckades undgå att bli tillfångatagen, och gick under jorden tillsammans med större delen av Alliansens kaleidrianska högkvarter då Imperiets trupper landsteg.

Det är mot denna bakgrund spelarna måste agera då Alliansens Trojadiska Centralkommitte kallar på deras tjänster. På den lilla planeten, med en landyta ungefär så stor som Sveriges, finns cirka 10.000 stormsoldater. De flesta kontakter, vänner och allierade på Kaleidrian är fängslade och förhörda, och även om rollpersonernas existens är okänd för Imperiet, finns det gott om lismande tjallare som mot några krediter röjer deras verkliga uppdrag på planeten.

1.2 Uppdraget

Rollpersonernas uppdrag är att från Kaleidrian föra ut den strandsatte alliansagenten Mean Geibriel och den information och de rikedomar som han har räddat undan stormsoldaterna. Det är absolut nödvändigt för Alliansens fortsatta existens i Trojadsystemet att uppdraget lyckas; Mean och hans boxar skall helst föras utan skador till allianshögkvarteret på Sikoria, normalt på tre dagars avstånd från Kaleidrian, men om man skulle misslyckas måste de tre neokevlarboxarna, innehållande krediter och för Alliansen livsviktiga handlingar, förstöras (se kodat meddelande från Alliansen nedan under 2.1). Vad rollpersonerna inte vet om är att Geibriels gömställe har upptäckts av stormsoldaterna, och att han nu hålls fången. Stormsoldaterna under den fruktade amiral Dark Yoon väntar nu på rollpersonerna i den kraftförsörjningsstation från vilken Geibriel sände sitt rop om undsättning.

1.3 Kaleidrian

Äventyret utspelar sig på semesterparadiset Kaleidrian, en liten och ensligt belägen 'sladd-planet' i centrum av det trioheliska Trojadsystemet. Kaleidrian är 1027 km i diameter, och ytan består till större delen av vatten. En oerhört kompakt järnkärna i planetens inre ger en gravitation på 0,7 jämfört med jorden. Klimatet är varmt, behagligt — och soligt. De tre solarna gör att det alltid är dag därför att någon sol alltid är uppe. Då den röda Gules ligger längre bort än de två andra, är en tredjedel av dygnet något svalare och upplyst i dunkelt rött. Dygnsmedeltemperaturen ligger på +25°, utom under ungefär en dag i månaden då våldsamma slagregn drabbar Kaleidrian. Under dessa regnstormar är det mycket svårt att vistas utomhus.

Trots dessa plötsliga utbrott är planeten ett semesterparadis, och på grund av den totala bristen på några andra naturtillgångar än just solsken (järnkärnan ligger på för stort djup för att vara intressant), är det just turismen som har gjort att det överhuvudtaget finns någon 'industri' på planeten. Invånarna lever till 100% på det utländska kapital som kommer in genom lyxturismen, och höga sparräntor tillsammans med en välkänd bankintegritet har lockat många finansmän att placera sina pengar i kaleidrianska kreditbanker. Kaleidrian har inga väpnade styrkor; istället har man hyrt in legotrupper när det har behövts. Ett kraftfält hindrar dessutom effektivt objudna gäster att få tillträde till planeten. Ordningsmakten har inte mycket att göra eftersom det är få rena gatubrottslingar som har råd att betala de 10.000 krediter det kostar att få tillstånd att bosätta sig där. Den organiserade brottsligheten går ändå inte att få tag på och är alldeles för farlig att ha att göra med.

De beboeliga delarna av Kaleidrians enda 'kontinent' täcks till en del av staden Kalei, med ungefär 5000 bofasta invånare och med plats för ytterligare 10.000 gäster. Kalei är en mycket luxuös och ren stad, företrädesvis bestående av svala, vita stenhus med platta tak. Resten av landytan består av djungel (ca 60%) och träsk (ca 25%). Det omgivande vattnet är ett grunt sötvattenshav, utan några särskilt farliga varelser.

2. Till och från Kaleidrian

Här beskrivs de olika skeendena i äventyret och hur SL skall agera i de skilda situationerna.



2.1 Spelarnas information

Det är nu fyra dagar sedan Imperiet invaderade Kaleidrian. Med sorg och vrede har ni lyssnat på rapporterna om hur stormsoldaterna har tillfångatagit och fängslat alla alliansagenter på den lilla planet som ni tidigare bara har känt till som en lyxig semesterort med, enligt broschyrerna "galaxens bästa klimat". Uppenbarligen har agenterna blivit förrådda av någon med mycket ingående kunskaper om Alliansen, ty i många fall visste inte ens agenternas egna familjer om deras förehavanden. Förvisso är det ett mycket hårt slag mot Upproret i denna del av galaxen, och frågan är om den rebelliska verksamheten någonsin kommer att kunna fortsätta i samma utsträckning som förut.

Ni befinner er i ert skepp på väg mellan Sikoria, den största planeten i det trioheliska Trojadsystemet, och just Kaleidrian på ett typiskt rutinuppdrag; en handelsresa med anrikat fermium. I den farliga lasten finns också vapen och ammunition, som skall användas i Alliansens tjänst, gömda. Plötligt börjar mottagaren pipa borta i kontrollrummet, och efter ett ögonblick har datorn deschiffrerat det hemliga meddelandet från era uppdragsgivare, Allianshögkvarteret på Sikoria:

Bas ABa 1746/DO9
Från: AHk Tr 632
Till: AAg TrSi 69
Hemlig uppgift — raderas vid samröre med fienden!

Ni anmodas och beordras härmed att göra ert yttersta i Alliansens tjänst för att transportera Mean Geibriel (AAg DaTA 63) från Kaleidrian. Geibriels nuvarande vistelseort okänd. Det är av yttersta vikt — repeterar yttersta vikt — att Geibriel når destination Sikoria oskadad med tre förseglade och plomberade neokevlarboxar (tillverkningsnr ABo 8467-69) i säkert förvar. Ingen kontaktman på Kaleidrian tillgänglig. Bifogad är Geibriels rapport, inkommen för 26 standardtimmar sedan:

"Hell upproret! För tre dagar sedan, några timmar innan katastrofen, fick jag genom en hemlig kontakt inom Imperiets diplomatiska kår på Kaleidrian höra antydningar om den förestående invasionen. Ehuru jag inte lyckades chartra ett skepp för att hinna iväg i tid, lyckades jag dock undkomma stormtrupperna och få med mig det övergivna högkvarterets data och värdeföremål, nerpackade i de tre neokevlarboxar som användes som kasskåp. Snar assistans öns..."

Meddelandet avbrutet av okända skäl. Uppsnappat av flyende kaleidrian, och förmodligen sänt från kraftfältsförsörjningens relästation i sektor 159b. Klart slut.

2.2 Färden till Kaleidrian

Att nå Kaleidrian tar normalt två dagar från där rollpersonerna befinner sig just nu, men eftersom kursen redan är lagd krävs inget astrogationsslag.

Ni lämnar hyperrymden bara 200 km från Kaleidrian, och medan navigatören skryter om sin skicklighet slänger ni andra förebråelser mot honom om att ta det försiktigare nästa gång. Då ni tittar bort mot den blågröna planeten, som sakta börjar skymma den lilla blå solen Luinor, besannas era värsta farhågor; strax utanför det silverskimrande kraftfältet ligger fyra stjärnjagare i anfallsposition, och ett pärlband av mindre skepp ilar fram och tillbaka mellan dem och planeten. Ni tackar er lyckliga stjärna för att ni för en gångs skull råkar ha äkta färdhandlingar för resan och börjar försiktigt styra skeppet mot slussen genom kraftfältet. En metallisk röst knastrar fram i kabinen.

2.2.1 Tullinspektion

Rösten tillhör en kejserlig tulltjänsteman och han ber rollpersonerna identifiera sig, uppge resans destination och syfte, samt ber dem lägga bi för inspektion. Om rollpersonerna skulle vägra blir de anfallna av sex stycken TIE-skepp. I annat fall glider en tullkorvett upp långsides efter fem minuter och dockar. Tre tjänstemän i gröna, strama uniformer kliver ombord med två stormsoldater och börjar kontrollera den radioaktiva lasten. En av männen går fram till boxarna med fermiumet, längst in i skeppets lastutrymme, och börjar dra en scanner med bildskärm fram och tillbaka över den första lådans lock. Om ingen av spelarna ingriper på något sätt behöver tulltjänstemannen bara klara ett lätt (10) Söka-slag för att se de i boxarna gömda vapnen, och kräva en förklaring av rollpersonerna. Det är inte helt lätt (15) att muta eller bluffa tjänstemannen att glömma det hela, och misslyckas spelarna (bara en får försöka), slår stormsoldaterna larm. Lyckas dessa fängsla rollpersonerna är äventyret slut. Om rebellerna lyckas slå ut soldaterna, väntar de sex stridsberedda TIE-jaktskeppen. Om tjänstemännen bluffas eller mutas att blunda för smugglingen nu, kommer rollpersonerna i alla fall att bli efterlysta 4T timmar efter det att de har landat på planeten.

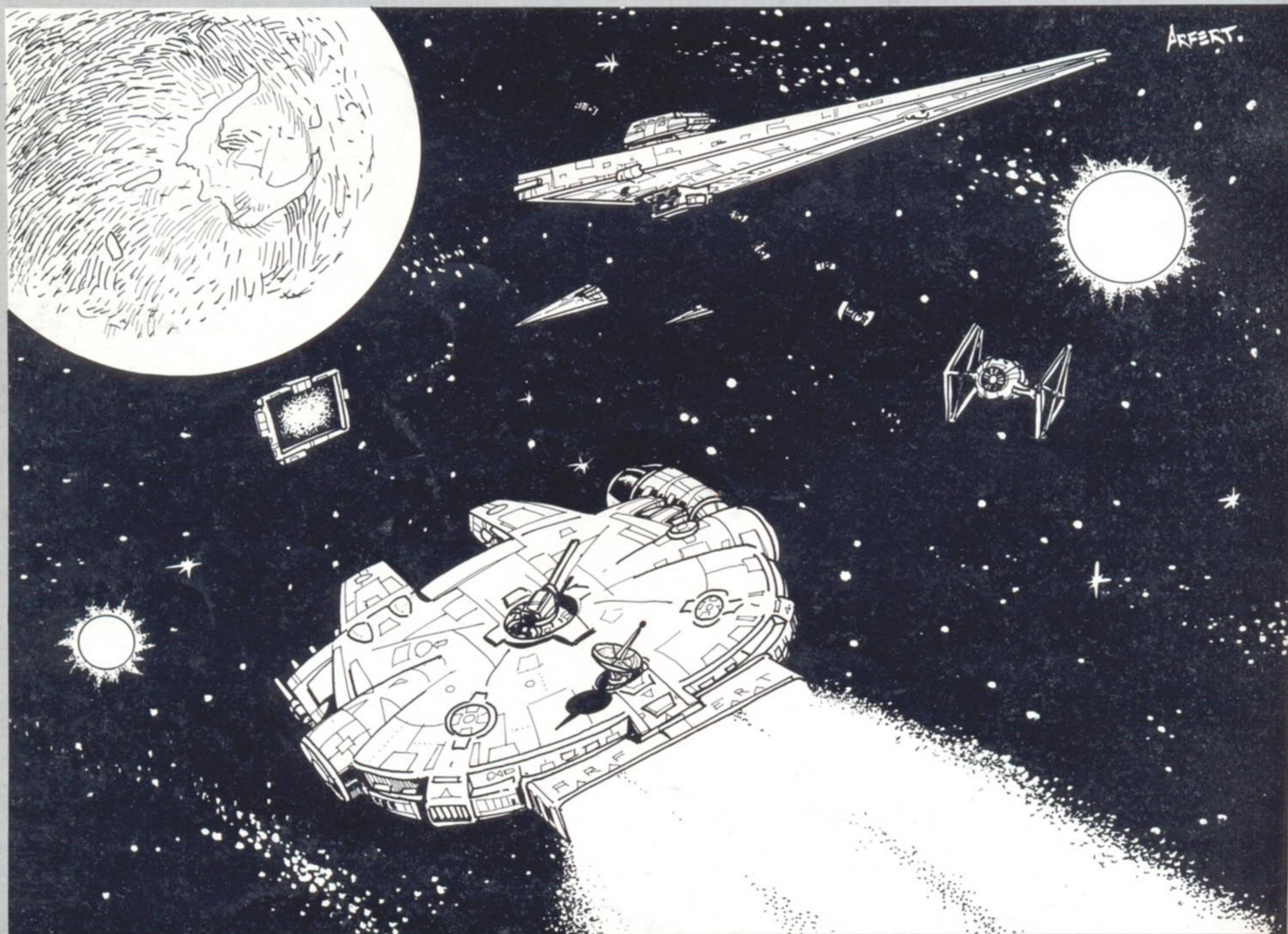
(Såvida inte spelarna gör något alldeles outsägligt dumt, kan du låta dem klara tulltjänstemännens kontroll — men låt dem svettas lite...)

2.2.2 Lasten

Om rollpersonerna kommer förbi de inkvisitiva tjänstemännen får de ett engångs passerkort till rymdhamnen och tre dagars uppehållstillstånd och ett passerkort/nyckel till den anläggning som skall ta emot lasten, varpå de lämnas ensamma. De släpps utan problem in genom kraftfältsslussen och lotsas till landningsplats 115 i rymdhamnen. Efter någon besvärlighet som kommer att kunna lösas med hjälp av färdigheterna Köpslå eller Ledarskap, kan de få tag på upp till fyra lastrobotar (om slaget blir upp till 5, 1 robot; upp till 10, 2 robotar, osv) som kan lossa de tio stora lådorna med fermium och föra dem till sin destination, en obemannad kylstation för livsmedel strax utanför stadskärnan. Det krävs ett mycket enkelt (5) slag för färdigheten Robotar för att veta att robotarna kan programmeras att ta ut vapnen ur de radioaktiva lådorna, men ett medelsvårt (15) för att lyckas göra det. Fyra robotar gör jobbet på en timme, inklusive omprogrammering. Lägg till 20 minuter för varje robot som saknas.

Om spelarna inte upptäcker möjligheten att programmera om robotarna måste de skaffa speciella skyddsdräkter i rymdhamnen, något som tar två timmar och minst 100 krediter (rollpersonerna måste Köpslå med föreståndaren för dräktförrådet om detta).

När rollpersonerna kommer till kylanläggningen måste de lämna ifrån sig passerkortet till anläggningen. Valvet med boxarna låses automatiskt och låsmekanismen behåller kortet. Om rollpersonerna inte har plockat ur vapnen innan, måste de, förutom skyddsdräkter, även få tag på ett nytt passerkort till kylanläggningen. Detta kräver ett medelsvårt slag (15) för



Köpslå med vaktstyrkan i Rymdhamnen, och det kostar minst 200 krediter.

När, och om, rollpersonerna väl har fått ur vapnen kan de frakta dem i de radioaktivitetsabsorberande specialväskor som finns ombord på skeppet. Vapnen kan sedan användas efter tre timmar utan risk för kvardröjande strålning. Innan dess är de radioaktiva och *Sårar* varje person som utsätts för strålningen.

2.3 Att finna kraftstationen

Sektor 159b ligger sex km utanför Kaleis yttre förorter, och består enbart av skog. Mitt i sektorn är en glänta på 100 x 100 m uthuggen, och i dess mitt finns kraftförsörjningsstationen, en av tre som förser planetens kraftfält med energi. Om rollpersonerna frågar någon om sektor 159bs läge, svarar dessa för det mesta "Vad har ni där att göra?". Mot rätt penningsumma, cirka 20 krediter, berättar så småningom någon (efter att rollpersonerna har frågat 1T personer) villigt var den ligger och var man kan hyra fräsarcyklar. Slå 1T för varje tillfrågad person; på en etta anmäler denne rollpersonerna för Imperiets myndigheter, och i så fall tar det 2T timmar innan de blir efterlysta.

Med en fräsarcykel tar det ungefär 15 minuter att ta sig genom skogen till kraftstationen. Att ta sig fram till fots är näst intill omöjligt utan att använda machete och motorsåg. Låt det ta tre timmar om rollpersonerna har eller får tag på en sådan utrustning. Den oerhört snåriga och på gränsen till ogenomträngliga undervegetationen når ungefär två meter upp. Med en fräsarcykel kan man lätt flyga över den. Det finns inga stigar som leder till sektor 159b.

2.3.1 Gläntan

Allt är helt tyst och stilla då ni närmar er gläntan med kraftförsörjningsstationen. Den täta och kraftiga undervegetationen börjar glesna och den mörka skogen ljusnar en smula. Träden är höga och kraftiga, och deras mörka, släta stammar glänser som marmorpelare i ljuset. Plötsligt ser ni att träden tar slut, och en ungefär 100 meter vid glänta öppnar sig framför era ögon. I mitten av gläntan ligger en låg, fyrkantig betongbyggnad. På taket finns några cylindriska luftintag och en stor parabolantenn som sänder ut energi till en kraftfältssatellit tre kilometer ovanför planetens yta. Väggar och tak är helt släta. En tjock kabel leder ut från ena sidan av byggnaden och in i skogen. Allt är stilla och de enda ljuden är det lågmälda, dova brummandet från de stora generatorerna inne i byggnaden.

2.3.2 Spår efter stormtrupper

Om någon rollperson lyckas med ett lätt (7) ITF-slag märker han att några träd runt gläntan har avlånga brännmärken i barken, där flisor har slagits bort. De liknar skottmärken efter laservapen. Även runt dörren till kraftstationen finns skottmärken, men dessa har blivit hastigt och bristfälligt igenspacklade. Det krävs ett medelsvårt (15) ITF-slag för att upptäcka de senare från gläntans kant. Märkena kommer från den eldstrid som utkämpades då stormsoldaterna upptäckte Geibriels nödsignal och försökte inta dennes gömställe. De lyckades träffa och bedöva honom efter femton minuters strid, och då han var ensam var det en lätt match för soldaterna att fängsla honom. Efter att de hade rapporterat till sin fruktade överordnade, kommendör Dark Yook, anlände denne i egen hög person och beslöt vänta på alliansens undsättningsstyrka. Han har dock inte räknat med något räddningsförsök inom en vecka. Om rollpersonerna inte har blivit efterlysta av någon anledning, befinner han sig där med den styrka som intog gömstället; sex stormsoldater. Om rollpersonerna är efterlysta har han femton soldater med sig.

Om rollpersonerna inte vidtar några speciella försiktighetsåtgärder då de nalkas bunkern, räcker det med ett lätt (10) ITF-slag för den stormsoldat som har vakt för att upptäcka dem. Ett av luftintagen döljer en videosensor, och en person inne i bunkern kan därför se allt som rör sig i gläntan mer än tre meter ifrån byggnaden. Om rollpersonerna kommer på natten, rusar fram nedhukade eller hittar på något annat, får SL avgöra hur svårt det är att upptäcka deras framfart.

2.4 In i bunkern

Då ni kommer fram till betongbyggnadens dörr ser ni att den har ett avancerat kodlås modell Klee3 utrustat med en kommunikationsanläggning. Dörren är tillverkad av massiv, armerad trippelyten och är sålunda näst intill oförstörbar.

För att komma in måste man först öppna kodlåset. Detta kräver ett svårt (20) slag för Säkerhetssystem. Ett misslyckat försök utlöser ett larm och varnar omedelbart vakterna (om de fortfarande skulle vara okunniga om rollpersonernas närvaro). Larmet är också svårt (20) att förbigå. Ett misslyckat försök här betyder visserligen att dörren är öppen men att larmet ändå har gått. Ett användande av komradion varnar också stormsoldaterna.

2.4.1 Stormtrupperna varnade

Om rollpersonerna skulle upptäckas skickar Dark Yook efter förstärkningar på 25 stormsoldater. Dessa anländer 20 minuter senare. Efter att ha slagit larm beordrar han sina soldater att inta stridsberedskap, och att ställa in vapnen för bedövning. Dark Yook själv ställer sig i dörren mellan det inre rummet och kontrollrummet (se 4.2) med lasersvärdet berett.

Om någon försöker använda komradion svarar Dark Yook och uppger sig vara Geibriel. Han spelar mycket bra och eftersom ingen av rollpersonerna någonsin har träffat, sett eller hört Geibriel krävs det ett högt (20) ITF-slag för att någon skall fatta några misstankar. Om rollpersonerna går på denna fint och frivilligt ger sig in i bunkern utan att vara stridsberedda blir de garanterat tillfångatagna. Soldaterna står beredda innanför dörren och skjuter så fort den öppnas. Endast genom att använda en Kraftpoäng kan rollpersonerna rädda sig i det läget.

2.4.2 Stormtrupperna oförberedda

Om rollpersonerna tar sig in utan att stormsoldaterna larmas, blir det en ganska jämn strid. Ytterdörren glider upp helt ljudlöst och rollpersonerna har alla chanser att ta sig in i bunkern oupptäckta om de smyger och är tysta. SL får avgöra hur mycket oväsen rollpersonerna för och med det som utgångspunkt slå ett ITF-slag för de fyra stormsoldater som befinner sig i det bullriga transformatorrummet med dörren öppen mot förrummet. Om de hör rollpersonerna kommer de utrusande efter två SR. Om de blir beskjutna tar de skydd bakom transformatorerna och besvarar elden. Skulle rollpersonerna lyckas ta sig in i transformatorrummet, sträcker soldaterna vapen och ger sig åt övermakten. Dark Yook låser i så fall in sig i bostadsrummet och kallar på förstärkningar. Dörren till bostadsrummet kan endast låsas upp genom att med ett medelsvårt (15) slag för Säkerhetssystem få centraldatorn att öppna dörren. Det krävs ett mycket lätt (5) slag för Söka och ett lätt (10) Teknik-slag för att finna en anslutning till datorn. De övriga stormsoldaterna befinner sig i kontrollrummet med dörren stängd om sig. Om larmet går, eller strid bryter ut i transformatorrummet, går de stridsberedda ut i förrummet.

2.4.3 Att skippa dörren

Det går att ta sig in om man spränger ett hål i någon vägg. Om detta sker efter ett försök med dörren är soldaterna definitivt varnade. Om det sker som första försök att forcera kraftstationen *kan* soldaterna fortsätta att vara omedvetna om vad som händer fram tills dess detoniten exploderar.

Svårighetsgraden för att åstadkomma ett tillräckligt stort hål att promenera igenom är 15. Varje person som befinner sig i det rum hålet sprängs upp i blir Skadad, och kan inte göra något på två SR. Övriga personer i bunkern blir *Bedövade* i en SR. En rollperson som befinner sig närmare explosionen än tio meter blir *Skadad*, men detta bör spelarna veta, om inte får SL upplysa dem om det.

2.5 Flykt

Mean Geibriel blir naturligtvis överlycklig vid rollpersonernas ankomst, och vore han inte fastlåst skulle han kasta sig i deras famn. Om det skulle behövas hjälper han till i striden mot Dark Yook, t ex genom att lägga krokben för denne eller sparka honom. Då båda händerna är fastlåsta vid väggen har han dock vissa problem. När han har befriats, t ex med hjälp av Dark Yooks laservärd, berättar han att det är bråttom att komma iväg med den hemliga informationen innan förstärkningarna anländer. Såvida inte rollpersonerna ämnar utforska hela anläggningen, plundra alla fallna stormsoldater och läka alla sårade, har man några minuter på sig (den tid som återstår av de tjugo minuterna efter Dark Yooks larm, vill säga. *Om* han hade möjlighet att larma.)

2.5.1 Kraftfältet

Om rollpersonerna inte ser till att sätta kraftförsörjningsstationen ur funktion, bör SL genom Mean Geibriel påpeka för dem vilken fördel det skulle vara vid en snabb flykt om man inte behöver bekymra sig om kraftfältet. Om kraftfältet fungerar har rollpersonerna ingen chans att fly från planeten. En detonitkub på någon känslig del av anläggningen är lagom; SG 10.

2.5.2 Tappa och hitta lådor

Hur fort de än kommer iväg, blir de upphunna av förstärkningarnas förtrupp, två stormsoldater på fräsarcyklar, i skogen halvvägs till Kalei. Under den jakt som säkert kommer att uppstå — förutsatt att rollpersonerna har tagit sig till kraftstationen med hjälp av fräsarcyklar — finns det en risk att tappa en neokevlarbox. Varje gång en rollperson gör en undanmanöver eller blir prejad, är det 17% chans (slå 1 på 1T) att en fastspänd box ramlar av. Detta gäller givetvis bara för de tre fräsarcyklar som transporterar boxarna. En borttappad box kräver, på grund av den tjocka undervegetationen, ett svårt slag för Söka för att återfinnas.

2.5.3 Förföljare

Om Mean Geibriel eller någon annan är passagerare på en fräsarcykel finns möjligheten att dessa skulle kunna skjuta ner de två stormsoldaterna. Det tar 50 SR att nå Kalei, och om rollpersonerna inte har blivit av med förföljarna innan dess, flyger de ett säkert tillfångatagande till mötes. På stadens gator behöver de inte bara undvika förföljarnas eld, de måste också se upp för civilbefolkningen och det öv-





riga tusentalet stormsoldater i staden. Om de däremot har lyckats skjuta ner förföljarna innan de når staden, har de tio minuter på sig att ta sig till rymdhamnen, stuva in sig, starta och fly!

Naturligtvis är det synnerligen olagligt att inte vänta på klartecken från markkontrollen, men om man gör detta kommer 50 tungt beväpnade stormsoldater att omringa skeppet.

2.5.4 Komplikationer

- Om kraftfältet inte har satts ur spel blir det en mycket kort resa...
- Om rollpersonerna har lyckats bli efterlysta bevakar en patrull om tre stormsoldater deras skepp i väntan på att det skall flyttas.
- 1T TIE-skepp störtar iväg efter rollpersonernas rymdskepp om de har haft anledning att lätta mycket skyndsamt. Om rollpersonerna hoppar ut i hyperrymden kommer Imperiets styrkor dock inte att följa efter.

2.6 Avslutning — fortsättning

Om rollpersonerna lyckas undkomma Imperiets styrkor och landa på Sikoria är äventyret inte slut i och med det, tvärtom. De har en lång och farlig väg framför sig för att komma till Alliansens högkvarter uppe bland bergen på Sikoria, och om de lyckas med detta återstår den kanske svåraste biten av dem alla — att som kommandosoldat i Alliansens tjänst hjälpa till med återerövrandet av Kaleidrian genom att lyckas med ett sofistikerat agentuppdrag på Kaleidrians yta. Dessa två fristående fortsättningsäventyr dyker upp i kommande nummer av Sinkadus.

3. SLP

Detta äventyr innehåller inte särskilt många spelledarpersoner, men å andra sidan står det mycket utförligt beskrivet i texten hur dessa kommer att agera i olika situationer. Försök att komma underfund med hur SLPna kommer att uppträda när du skriver egna äventyr. I de flesta äventyr står det vanligtvis inte så mycket om situationerna, utan SL får utifrån SLP-beskrivningarna avgöra hur de agerar när de ställs inför problemen.

3.1 Mean Geibriel

Mean Geibriel är en gammal trofast kämpe i Alliansen, med ingående kunskap om dess uppbyggnad och organisation. Han har varit med i många år, och har mestadels fungerat som underrättelseagent och kurir. Inte ens hans allra närmaste anhöriga har känt till denna verksamhet, och han har hela tiden betett sig som den stillsamme och något försynte handelsresande han normalt utgett sig för att vara. I själva verket är Mean en handlingskraftig man som inte drar sig för att använda våld om det behövs. Han var på semester på Kaleidrian då Imperiets trupper landsteg, men eftersom han hörde talas om invasionen i förväg lyckades han sätta sig själv i säkerhet tillsammans med de tre neokevlarboxarna i kraftförsörjningsbun-





kern i sektor 159b. Det kodade meddelande till Alliansen som han skickade iväg snappades upp av Imperiets styrkor som genast begav sig till sektor 159b och fängslade honom.

Mean Geibriel är ganska kort, men kraftig. Han har samma egenskaper och färdigheter som en smugglare, utom färdigheterna under ITF och BIL, som genomgående är 2T högre. Han är något svartmuskig och har uppseendeväckande stora fötter.

3.2 Dark Yook

Dark Yook är kommendör i den kejserliga flottan sedan flera år. Efter en blixtkarriär som stabsofficer fick han sitt första egna befäl vid tjugotre års ålder, och efter en lång rad framgångsrika kommandouppdrag för säkerhetstjänsten, belönandes han med förtjänstorden *Aster Mortis* och upphöjdes till kommendör.

Dark Yook har gjort sig känd som en mycket slug och beräknande person, fullkomligt hänsynslös med liv om det är nödvändigt för att slutföra ett uppdrag. Han ligger i topp på Alliansens lista över otrivsamma individer, och har ofta satt grova käppar i hjulen för dess verksamhet.

Dark Yook är en annars rätt oansenlig man, som ser betydligt yngre ut än sina 32 år. Han har en ganska normal kroppsbyggnad och är omkring 175 cm lång.

Grundegenskaper

SMI 3T
BIL 3T
MEK 4T
ITF 3T
STY 3T
TEK 3T

Färdigheter

Laservapen 8T
Slagsmål 7T
Parera närstridsvapen 6T
Söka 5T
Gömma sig 8T
Ducka 7T
Ledarskap 6T

3.3 Tulltjänstemännen

De tre tulltjänstemän som kommer ombord på rollpersonernas rymdskepp för att söka igenom deras last har samma egenskaper som Pensionerade kejserliga kaptener (se Standardpersoner kapitel A4).

3.4 Stormsoldaterna

De stormsoldater som förekommer i detta äventyr har samma egenskaper som de i grundreglerna.

3.5 Lastrobot LD46

Lastrobotarna är av modell LD46, en föregångare till LD96, den mest sålda arbetsroboten någonsin. LD46 är uteslutande till för att hantera standardcontainrar i de mindre storlekarna (upp t o m 6 kubikmeter). Den programmeras vid installationen med 900 olika arbetsmönster, och då något, eller en serie, av dessa aktiveras anpassar den sig automatiskt till de rådande omständigheterna så att inget otrevligt inträffar. Typiska arbetsmönster är i- och urlastning från rymdskepp och landfraktskepp, och lättare transporter till och från förvalda stationer.

Höjd: 1,8 m
Vikt: 360 kg
Färdigheter: Kan lyfta maximalt 3 ton
Utrustning:

- Tre hjulförsedda ben
- Två pneumatiska armar med utbytbara gripanordningar
- Fyra horisontellt placerade sensorer som ger 360° synvinkel



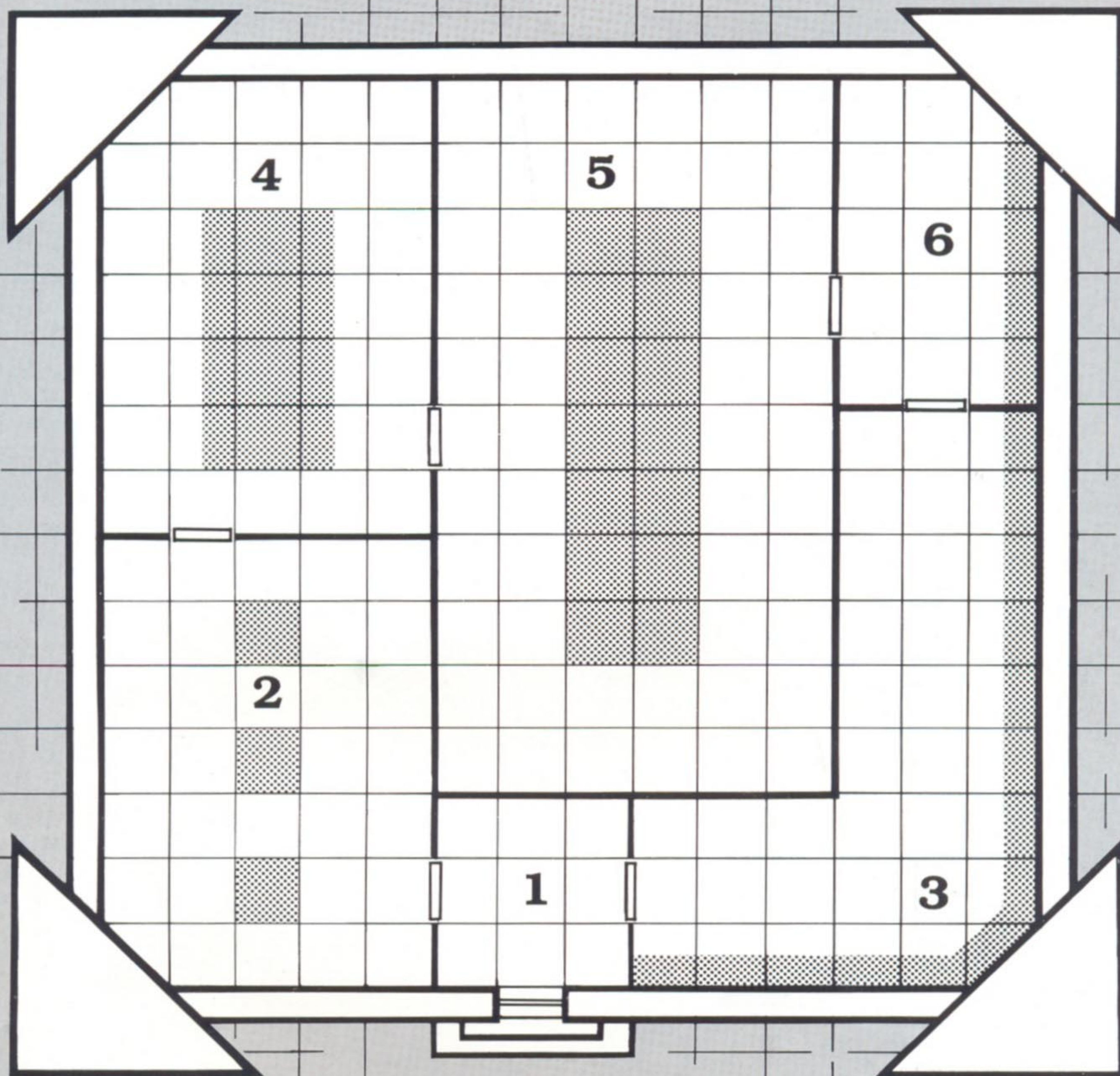
4. Kraftstationen

Kraftstationen är en av flera som förser planetens kraftfält med energi. Stationen i sektor 159b ser ut som de övriga — en betongbunker med måtten 15 x 15 x 3 meter, med en 3 m vid sändarantenn på taket. Stationerna är vanligtvis obemannade, men en gång i månaden ses de över av en underhållsstyrka som stannar några dagar för att kontrollera att allt fungerar som det skall. Om en station av någon anledning stängs av får den satellit som kretsar rakt ovanför inte någon energi, och en lucka i kraftfältet uppstår.

1 Förrummet

Detta är ett 3 x 3 m stort rum med dörrar åt höger och vänster. Längs taklisten finns lysremsor som ger rummet ett kallt, vitt sken. Invid dörrarna finns passerkortsspringor med gröna och röda kontrollampor. Den vänstra dörren står öppen, och rummet innanför är transformatorrummet, för ni ser den stora, lysande och bullrande anordningen genom dörren.

Det är lätt (5) att öppna den högra dörren med hjälp av Säkerhetssystem. Om man kortsluter lysremsorna på rätt sätt (Teknik 10) öppnas dörren och all belysning i hela stationen slocknar. Den vänstra dörren leder till transformatorrummet, och den högra till kontrollrummet.



2 Transformatorrummet

Rummet är fyrkantigt, ungefär 7 x 5 m, och tas nästan helt upp av de tre transformatorer som omvandlar energin från generatorn, innan den kan sändas upp till satelliten. Var och en av dem består av ett 2 m högt block i ett keramiskt material, med ett böjt lysande glasrör som omsluter blocket. Ett tunnare glasrör vrider sig i en spiral runt detta, och försvinner in i en veckad keramikcylinder högst upp på varje block. Från cylindrarna leder kablar in i den högra väggen. Vid rummets vänstra vägg, som tas upp av kontrollpaneler, sitter fyra stridsberedda soldater. Transformatorerna ger ifrån sig ett dovt, mullrande läte som verkar rogivande och lugnande. I den bortre änden av rummet finns en stängd dörr.

Om rollpersonerna har öppnat dörren försiktigt och inte har fört något oväsen sedan de kom in, märker inte stormsoldaterna dem förrän de visar sig i dörröppningen till rummet, då de drar sina vapen och skjuter. Rollpersonerna har dock en hel SR till godo innan och hinner därför göra ganska mycket innan stormsoldaterna agerar. Om en eldstrid bryter ut kommer de övriga stormsoldaterna ut från kontrollrummet efter tre SR, och har sålunda god chans att ta rollpersonerna i ryggen.

3 Kontrollrummet

Ett L-format rum, ungefär 6 x 10 m stort. Båda ytterväggarna täcks av kontrollpaneler fyllda med instrument, kontroller och videoskärmar. En större sådan på den södra väggen visar en tredimensionell bild av Kaleidrian och kraftfältet, med kraftstationerna och satelliterna medtagna. I bortre änden av rummet finns en dörr. Det finns sittplatser för tre personer vid kontrollpanelerna, och vid en av dessa finns en något konkav skärm som panorerar över gläntan.

Eventuellt finns två soldater i rummet. De är inte beredda på strid om rollpersonerna har lyckats ta sig in oupptäckta. Spelarna har då en hel SR på sig att göra saker innan soldaterna agerar. Dark Yook märker genast om det blir strid i kontrollrummet och sänder genast efter förstärkningar.

Kontrollrummet är stationens hjärta och hjärna. Här finns alla de kontroller och datorer som reglerar allt arbete. Här finns även den dator som styr lite mer jordnära ting som elförsörjning, lås- och alarmsystem, ljus, fläktar,

med mera. En person som försöker få datorn att göra något får slå för Datorprogrammering; SL får bestämma svårighetsgrad utifrån vad som skall göras (släcka rumsbelysning 5, aktivera stationens självförstöringsmekanism 25).

Stationen kan nödstoppas med en röd strömbrytare som sitter under en låst och okrossbar huv. Det tar cirka 6 timmar att starta den igen efter ett nödstopp, vilket kan vara tillräckligt för att rollpersonerna skall hinna undan. Det krävs ett svårt slag (20) för Säkerhetssystem för att kunna öppna huven, eller ett lika svårt för Styrka för att kunna bända loss den.

4 Maskinrummet

Mitt på golvet i detta 7 x 5 m stora rum står generatorn som alstrar energin. Utsidan är ganska anonym — ett svart block. En kraftig kabel går från golvet nära dörren fram till generatorn, och från generatorn leder ett dussintal kablar till transformatorrummet. I övrigt är rummet tomt så när som på en dörr på andra sidan.

Denna maskin förser transformatorerna i rum 2 med energi som dessa omvandlar till fotonstrålar och skickar till satelliten. Om den förstörs, t ex med en detonitladdning på rätt ställe (ett lätt slag för Sprängning talar om var, medan ett missyckande för med sig att hela bunkern sprängs), bryts strömkretsarna så att satelliten inte får någon energi.

5 Sändarrummet

Detta avlånga, 5 x 12 m stora rum, upptas av en stor, silverglänsande metallkub som går från golv till tak. Denna innehåller den känsliga sändarutrustningen. In i kuben leder tre halvgenomskinliga glasrör. Det pulserande ljuset i rören ger rummet en kuslig stämning. På andra sidan rummet finns en stängd dörr, och bredvid den en kontrollpanel som visar strömkretsarna inuti sändaren och att ingen av dessa är bruten.

Ovanför kuben finns parabolantennen som sänder ut fotonstrålarna till satelliten. Kubens hölje är tillverkat av en superhård platinalegering och kan inte rispas av mindre än en laserkanon eller en protonladdning. Då den är anläggningens känsligaste del är den helt inkapslad, och endast på kontrollpanelen kan man se hur den arbetar. Dörrarna i rummet är båda normalt stängda, och kräver ett lätt (10) slag för att öppnas, men om Dark Yook har barrikaderat sig i bostadsrummet, krävs det att man går in i centraldatorn för att öppna låset (se slutet av sektion 2.3).

6 Bostadsrummet

Rummet är 5 x 4 m stort, och till skillnad från resten av bunkern är väggarna inte av betong, utan är klädda invändigt med hemtrevliga plastpaneler. I mitten av rummet finns ett runt bord och längs den östra väggen finns ett stort antal skåp. En del av plastpanelerna har handtag så att de kan fällas ut.

Detta är bostadsutrymme för de ingenjörer som underhåller stationen en gång i månaden. Här inne hålls Mean Geibriel fängslad, fastlåst vid en av de ur väggarna utfällbara sängarna. De olåsta skåpen innehåller matransoner och verktyg, ett antal videospolar, komlänkar med mera. I rummet finns också de tre oöppnade och plomberade neokevlarboxarna med Alliansens hemliga information. Tyvärr finns också Dark Yook med största sannolikhet i rummet, och han kan inte ha undgått att upptäcka rollpersonernas framfart när de väl har nått så här långt. Han står och väntar på dem med lasersvärdet i höger hand och tung laserpistol i den vänstra (–1T för att han skjuter med fel hand). Han kommer att slåss till sista blodsdroppen, och kommer även att använda sig av Kraftförmågorna Skada/döda, Orsaka smärta, Snabbläkning och Bevara medvetande. Om det går riktigt dåligt för rollpersonerna vid något tillfälle i striden mot Dark Yook kan en snäll SL låta Mean Geibriel placera en av sina exceptionellt stora fötter i Yooks väg och kanske rent av fälla honom eller sparka omkull honom.

5. Övrig information

5.1 Vapenlasten

Rollpersonernas vapenlast består av följande:

- Ett lasergevär
- Två tunga laserpistoler
- En laserspruta med tripod
- 50 ammunitionspaket till laservapen
- 20 laddningar detonit

Vapnen var tänkta som ersättning för vad som gått förlorat vid en strid tre månader tidigare. Samtliga vapen är tillverkade av Imperiet och bär kodnummer som röjer deras ursprung. Sammanlagt väger utrustningen omkring 50 kg.

5.2 Rymdskeppet

Om rollpersonerna inte har ett eget rymdskepp, har de försetts med ett av Alliansen. Detta är ett lätt bestyckat fraktskepp av typ SG84, en föregångare till den skeppstyp som *Millenium Falcon* tillhör. Se regelboken för data. Skeppet är i mycket gott skick efter en nyligen genomförd och omfattande översyn, och med bara sju år på nacken torde hon hålla i många år till. Skeppet har byggts om för att kunna ta radioaktiv last.

5.3 Efterlysta

Äventyret innehåller flera tillfällen då rollpersonerna riskerar att bli efterlysta. Om detta skulle hända går deras signalemente ut till alla stormtrupps-patruller, uppskattningsvis 100 stycken om vardera tre man. Dessa befinner sig runt om i staden. Om rollpersonerna skulle behöva slå sig ut med vapenmakt kommer soldaterna i första hand att kalla på förstärkning, i andra hand att slåss själva och i tredje hand att fly. Det tar 5T minuter innan förstärkningar anländer.

Om rollpersonerna blir efterlysta dröjer det 30 minuter innan en förstärkning på nio soldater anländer till kraftstationen.

5.4 Larm

I kraftstationen finns flera larmsystem som skall skydda anläggningen mot oönskade inkräktare. Om man misslyckas med att öppna ytterdörren utlöses ett larm som är svårt (20) att kringgå. Om man bryter några av strömkretsarna i datorn, t ex med ett slarvigt laserskott eller en sprängladdning, utlöses också larmet. När larmet går alarmeras omedelbart garnisonen i Kalei, 25 minuter senare finns en trupp bestående av tio soldater och tio ingenjörer på plats för att se vad som har hänt. Larmet ger dessutom ifrån sig ett öronbedövande, ihållande tjut, och röda lampor börjar blinka överallt. Endast genom att vrida om rätt nyckel i centraldatorn (lätt Teknik-slag, 10), kan man stänga av oväsendet och de blinkande lamporna. Om det inte görs ökar svårighetsgraden på alla manövrer med tre.

Överlevde rollpersonerna? Då har du chansen att låta dem riskera liv och lem i fortsättningen på det här äventyret på planeten Sikoria. Håll en vakande sensor på kommande nummer av Sinkadus för den spännande fortsättningen.



Funderingar

av Anders Blixt

Hjälte — nej tack!

Det är en allmänt spridd missuppfattning att en person automatiskt blir hjälte när en av hans färdigheter uppnår FV 21. Att bli hjälte är helt frivilligt och en person kan mycket väl ha FV på 21 eller mer, eller ha utfört vissa stordåd utan att vara hjälte. Den som är hjälte har ju vissa förpliktelser att leva upp till och många är inte beredda att ta på sig dessa. Detta gäller även SLP, t ex Tobik i Svavelvinter, en person som knappast kan betecknas som hjälte även om FV är höga.

Drogproblem

Avsnitten om droger i Expert och Gigant har vissa brister som nu ska rättas till.

Rekupera (sid M40): Efterverkningarna är huvudvärk och slöhet. SMI, INT och de färdigheter som hör till dessa två gundegenskaper halveras (avrunda nedåt).

Mhiboulan (se G54): Ingredienserna är 3 gram pollen från kirskaktusen.

Expertdrogtabellen (sid G56): Drogen smaugifonia har svårighetsgrad 2 och rekupera har svårighetsgrad 4.

Om en rollperson utnyttjar en viss drog dagligen under långa tidsperioder (en vecka eller mer) blir hans kropp tillvand och effekten av drogen försämras. Räkna med att för varje veckas dagligt bruk så måste droganvändaren öka drogdosen med 10% för att uppnå önskad effekt. Dessutom ökar samtidigt efterverkningstiden med 10% per vecka.

Vidare kan SL lägga in olika överraskande biverkningar som tidigare varit okända om han tycker att en person använder droger på ett sätt som är olämpligt och/eller ohälsosamt. Lämpliga sådana effekter är trötthet (ökat sömnbehov), darrighet (reducerar SMI och SMI-baserade färdigheter), koncentrationssvårigheter (minskar INT och INT-baserade färdigheter) och förföljelsemani. Droger som inhaleras kan skada luktsinnet medan sådana man äter eller dricker kan påverka matsmältningen negativt. De man smörjer på kroppen kan förorsaka allerigisk klåda och fula utslag. SL kan låta sin fantasi spela för att hitta på märkliga, bisarra effekter. De kan mycket väl variera från person till person; det är så i verkligheten när det gäller många mediciner.

Komvux eller Förbättrad UTB i Mutant 2

En hel del personer har begärt regler för hur man förbättrar en rollpersons UTB i Mutant 2. Det har visat sig vara tämligen enkelt att uppfylla deras begäran.

För att kunna förbättra sin UTB måste en person ha tillgång till en lärare och massor av tid. UTB är ju ett mått på personens bildning i allmänhet, inte hans kunskaper inom ett visst specifikt ämne och han måste lära sig väldigt mycket för att det ska motsvara en UTB-poäng. Sålunda krävs det ett års heltidsstudier för att UTB ska öka med ett.

Läraren måste ha de kvalifikationer som anges i Mutant 2 och han måste ha högre UTB än sina elever. En lärare kan hjälpa en person att nå samma UTB-nivå som läraren själv har, men inte högre än det.

Ritualer och SIGILL

Det går normalt inte att lägga ritualer under SIGILL. Men om du som är SL önskar kan du låta mäktiga magiker få göra detta. Var dock restriktiv; magiska föremål som innehåller PERMANENS och ritualer blir fruktansvärt mäktiga.

Två vapen i EDD

Denna färdighetsgrupp är oklart beskriven och har vållat en hel del huvudbry. Jag ska därför försöka förtydliga den.

- Varje två-vapen-kombination är en separat färdighet. Exempel: Bredsvärd (svärdshand) + dolk (sköldhand) är en färdighet, medan Bredsvärd (sköldhand) + dolk (svärdshand) är en annan färdighet. Den exakta vapenkombinationen måste antecknas på rollformuläret. Det är möjligt för en person att lära sig flera olika två-vapen-färdigheter.
- Modifikation av föregående punkt: Om personen är dubbelhänt eller ambidextriös (se sid E7) behöver inte händerna anges. Exempel: Bredsvärd + dolk är en färdighet; det spelar i detta fall ingen roll om dolken är i höger hand och svärdet i vänster eller vice versa.
- Med en två-vapen-färdighet kan en person utföra *ett angrepp och en parering* eller *två angrepp* eller *två pareringar* under en SR. Vilket vapen som används till vilken handling är valfritt. Om personen gör två angrepp så kommer svärdshandsangreppet på normal plats i turordningen, medan sköldhandsangreppet kommer sist.
- Om en person försöker slåss med en två-vapen-kombination som han saknar FV för blir det bara pannkaka av alltihopa. CL är i alla lägen 1; ingen förnuftig krigare skulle försöka göra något sådant.

Språk

Jag har fått många frågor om vilka språk som talas på kontinenten Ereb. De är väldigt många och följande lista är på intet sätt komplett. Den tar upp en del av de viktiga språk som har förekommit i våra äventyr.

Jori: Detta är det så kallade allmänspråket, modersmål för människor, minotaurer och halvlängdsmän i det område där det forna Jorpagna låg, dvs från Berendia i sydöst till Kardien i sydväst och Trakorien i nordväst.

Forntunga: Det språk som talades i Jori-området före Jorpagnas tid, för mer än 2000 år sedan.

Drakspråket: Drakarnas märkliga tungomål. Det beskrivs i Sinkadus nr 9.

Gryndur: Detta är det dominerande dvärgspråket, ett korthugget och gutturalt tungomål som talas i Grynnerbergens dvärgrike, öster om Berendia. Det finns andra, mindre dvärgspråk, men gryndur är det språk dvärgar använder när de talar med varandra. Röstmagin från Sinkadus nr 10 använder gryndur.

Insektoidspråk: Detta märkliga, för människor svårförståeliga klickspråk talas av alla insektoider.

Khâdrash: Detta är vargmännens modersmål och beskrivs närmare i Gigant.

Svartiska: Huruvida svartiska är ett språk med många dialekter eller en familj närbesläktade språk är svårt att avgöra. Spörsmålet har vållat hetsiga debatter bland Erebs lärda män och kvinnor. I vilket fall som helst talar de flesta svartfolk varianter av detta språk.

Satenu: Detta melodiska språk skapades av Moder Jord och talas av alla hennes älvfolk. Språket har i princip inga dialekter, utan alla älvfolksvarelser talar på praktiskt taget samma sätt.

Rättningar

Vilse i Hindenburg

Skalan på Hindenburgkartan i Efter Ragnarök har blivit motsägelsefull; det anges två olika värden. Den korrekta skalan är 1:20.000, så en centimeter är 200 meter.

Samuraj, Träfftabellen sid S50.

I tabell B träffar man höften med tärningsresultat 35-36.

Äventyrskonstruktion

Äventyr kan konstrueras på olika sätt. Den grundläggande metoden är att starta med en intrig och sedan skapa platser och SLP.

En annan metod är att starta med att skapa en plats och en situation och utifrån dessa hitta på äventyr. *Exempel: Gilrandir ärver ett gods i Ithilien. SL och spelarna konstruerar godset och dess omnejd. SL gör viktiga SLP i trakten. Sedan kan SL tänka ut ett antal rimliga och spännande händelser som passar i Ithilien vid spelets tidpunkt. Kanske en Mordor-agent försöker infiltrera Gilrandirs hushåll. Orcher gör en räd mot en grannby. Och så vidare. På detta sätt kan man skapa en hel kampanj.*

Vapenfärdigheter i Samuraj

Vapentabellen på sid S30 blev inte tillräckligt välorganiserad. Här följer nu den korrigerade varianten. Observera att en vapenfärdighet ofta kan användas till flera olika vapen.

Stridsfärdigheter

Färdighet	Grdeg.	Vapen inom färdigheten
Bojutsu†	SNA	Bo°, tetsubo
Chukonujutsu	SMI	Armborst
Fukiburojutsu	SMI	Fukidake*, fukiya*
Jojutsu	SNA	Jo
Kamajutsu	SMI	Kama
Kenjutsu†	SNA	No-dachi°, katana°, wakizashi°, ninjato°*, bo-ken°
Kiserujutsu†	SNA	Kiseru°
Kusarijutsu	SMI	Kawa-naga, kyote-tsu-shoge*, manriki-gusari*, nunchako, m fl
Kyujutsu	SMI	Han-kyu, dai-kyu,
Masakarijutsu	SMI	Masa-kari, ono
Naginatajutsu†	SMI	Naginata°, nagamiki°
Shurikenjutsu	SMI	Shuriken*
Sodegaramijutsu	SMI	Sodegarami, sasumati
Sojutsu†	SMI	Yari°, m fl
Tantojutsu	SNA	Tanto, aiguchi
Tonfa-te	SMI	Tonfa

†Färdigheten kostar 3 bakgrundspoäng.

**Ninjavapen.*

°Med detta vapen kan man anfalla och parera i samma SR.

NOLDORS VARGHUNDAR

Jorge Quinonez, © Tolkien Enterprises 1987, översatt av Olle Sahlin

Varghundarna *(S. Haudraug, pl Hyedraug)* avlades ursprungligen fram i Valinor av Oromë, jaktens och skogarnas vala, för att jaga Melkors monster. Efter det att noldor hade slagit sig ner i Aman blev några av alverna (bl a Celegorm) Oromes vänner och slog följe med honom på hans utflykter till skogarna i södra Valinor. Som bevis på vänskapen gav Oromë sina jaktkamrater hundar från den flock han själv höll. När noldoralverna lämnade Aman för att förfölja Morgoth till Midgård följde några av deras varghundar med i exilen. Under krigen i Beleriand användes hundarna huvudsakligen för att skydda alverna mot Morgoths vargar.

Efter att noldors bann hade lyfts vid slutet av Första Åldern och de flesta i exilen tilläts återvända, fortsatte de alver som var kvar att avla varghundar från den ursprungliga stam som de hade fört med sig från Valinor. Överraskande nog hade avkomman inte längre samma medfödda motståndskraft mot magi eller sina föräldrars stora uthållighet. De varghundar som kommit från Valinor (ädel haudraug) var lika odödliga som sina alviska herrar. Deras avkomma (lägre haudraug) blev dödliga och drabbades av samma öde som Midgårds kelvar.

Från den stund som de valinoriska varghundarna anlände till Midgård var de en dömd ras; för så länge som de stannade kvar i Midgård skulle deras avkomma vara dödlig. Det lilla antal som lever kvar finns i alvriket Forlindon (norra Lindon, det område som ligger nor om Lunas bukt och väster om de Blå Bergen), tillsammans med sina herrar.

Eftersom de avlades fram av en vala för att jaga och bekämpa Morgoths varelser, blev varghundarna oerhört mäktiga motståndare (vilket återspeglas av deras höga rang, skadepoäng och AB). De är i det närmaste osårbara vad gäller skador och magi (något som antyds av deras magiska rang som är nästan den dubbla mot deras normala, och deras höga rustningstyp och FB). Mankhöjden är 1,5 m och de är stora nog att bära en alv. Vikten uppgår till 100-200 kg. De är ofelbara spårhundar (+150 Spåra), och när det krävs förföljer de sina byten till Ardas ände

Varghundarna är goda varelser och lojala mot sina herrar så länge dessa är rättfärdiga och goda. Om en varghunds herre gör något "ont", överger hunden honom och söker sig en ny herre. Oromë gav varghundarna talets gåva men maximerade antalet ord till högst tre om dagen.

Varghundarna, liksom de stora örnarna, måste hanteras med försiktighet. Om man sjabblar kan man stjälpa ett helt äventyr över ända. De kan däremot vara användbara verktyg för att till exempel förmedla korta men viktiga budskap till rollpersonerna.

Efter den Första Åldern började alverna använda en vanligare ras, de lägre varghundarna. Dessa hade avlats fram från de odödliga varghundarna och var mindre, ca en meter i mankhöjd och vägde omkring 75 kg som fullvuxna. De finns bara väster om Lunafloden och används huvudsakligen av alviska jägare, men emellanåt kan man finna en hund tillsammans med någon dunedainsk utbygdsjägare.

Lägre varghundar är inte så intelligenta som deras ädlare anfäder men är ändå utmärkta jakt- och äventyrskamrater. De är synnerligen skickliga spårhundar (+100 Spåra) och kan med lätthet besegra en varg i strid. Varghundar kan köpas från enstaka alver i Lindon men de är i regel oöverkomligt dyra, såvida inte köparen är en alv eller en dunadan. Att äventyra tillsammans med en varghund är ungefär dubbelt så dyrt som att hålla sig med en häst, huvudsakligen på grund av deras köttdiet, men om man jämför med nyttan är kostnaderna inte så mycket att orda om.



Huan

Huan är den legendariska varghunden från Första Åldern. Han är känd för sin nyckelroll i sökandet efter silmarillen. Valan Oromë gav honom till Celegorm, Fëanors son, och han följde med sin herre till Midgård. Senare övergav han Celegorm när denne försökte döda Beren. Huans kärlek till Luthien ledde till att han deltog i många äventyr, bland annat dödade han varulven Draugluin och besegrade Sauron (som slogs mot honom i vargskepnad). Slutligen stupade han själv av skadorna han fick när han besegrade och dödade Carcharoth, Morgoths mäktiga ulv.

Varghundsdata

Typ	Rang	Snabbhet	Skadepoäng	Rustning	FB	Anfall	Storlek	Allvarlig skada
Ädel	25(60)*	MS	300	MR	110	160 Be	S	Stor
Lägre	12	MS	180	ML	75	110 Be	N	Normal
Huan	43(90)*	MS	433	MR	133	233 Be	S	Stor

**Rangvärden inom parentes gäller för situationer som berör magi.*

Artikeln publicerades ursprungligen i den amerikanska speltidskriften Adventurer's Club nr 9.

SRR & GDD

av Anders Blixt

Många SRR-spelledare har skrivit och frågat om Äventyrsspel tänker ge ut Expert SRR eller något liknande. Tyvärr kan vi inte göra det själva av kontraktsskäl; en sådan produkt måste konstrueras av Iron Crown i USA och sedan översättas av oss, och det företaget har inga sådana planer för närvarande. De satsar istället på att ge ut Midgårdsmoduler.

Men försmäkta inte för det. Det finns omfattande avsnitt i Gigant Drakar och Demoner (GDD) som går att använda tillsammans med SRR. Så om du vill utvidga din SRR-kampanj och täcka in nya spännande fält, låna GDD av en kompis eller köp ett eget exemplar. GDD består av två häften och nedan tar vi upp de delar av häftena som är intressanta för en SRR-SL (55-60 sidor regler, dvs ungefär 40% av GDD).

Valutor

Det förekommer två olika myntsystem i de två spelen, men det är relativt lätt att växla mellan det ena och det andra. Priserna kommer inte att stämma exakt överens, men använd SRR-priser där det är möjligt.

Mynttabell

Midgård	Gigant
1 mithrilstycke	1000 guldmynt (gm)
10 guldstycken	1 talent (se sid K36)
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 silvermynt (sm)
1 kopparstycke	1 kopparmynt (km)
1 tennstycke	0,1 km

Regelhäftet (G)

Fältslag

Fältslagsreglerna kan användas rakt av; de är inte bundna till något speciellt spelsystem, även om många av de folkslag som anges i Gigants tabeller inte existerar i Midgård. Truppvärdena för de olika Midgårda folkslagen anges i en tabell i samband med denna artikel. På sidan G41 i Gigant står om Taktikslag. De inblandade befälhavarna får göra varsitt öppet slag för andrahandsfärdigheten Taktik och den som slår högst får modifikatikationen.

Hjältemodifikationer (ersättningsregler, sid G42)

Om berömda personer deltar i fältslaget ger de en moralförbättring.

- En person med R15-19 ger en modifikation på +1 på stridsslaget.
- En person med R20-24 ger en modifikation på +2 på stridsslaget.
- En person med R25 eller mer ger en modifikation på +3 på stridsslaget.

Man ska endast använda modifikationen för den främsta hjälten.

Borgar

Reglerna för hur man bygger borgar och hur man belägrar dem kan också användas utan problem till SRR. Det är bara att sätta igång att bygga.

Däremot kan man inte använda reglerna för hur en enskild person hackar sönder en mur (avsnittet Borgar i rollspel G61-64).

Klimat och väder

Detta avsnitt är tämligen allmänt hållet och fungerar därför bra i SRR. Multiplicera alla CL-modifikationer med 5 för att få deras motsvarighet i SRR-systemet. Detsamma gäller förlusterna av KP (vilket motsvaras av SRRs skadepoäng) för kyla och hetta.

Kampanj häftet (K)

Intelligenta varelser

Icke-mänskliga intelligenta varelser är relativt sällsynta i Midgård, men om en spelledare önskar lägga in sådana i sin kampanj, ger detta kapitel råd om hur man konstruerar dem.

Grottor

Underjorden är viktig i Tolkiens värld, t.ex. Moria och Cirith Ungol. Gigants avsnitt om underjorden handlar rätt mycket om geologi, speleologi och grottäventyr och det kan direkt överföras till Midgård. Däremot är avsnittet om intelligenta grottinvånare av mindre betydelse; det är kopplat till Ereb Altor, Drakar och demoners värld.

Politik

Politikkapitlet är en övergripande studie av hur olika statsskick fungerar och även de är relevanta i Midgård. Här ser man ungefär hur Gondor (autokrati), Mordor (teokrati) och Rohan (ett välutvecklat stamsamhälle) fungerar. Här finns också en diskussion om hur kommunikationer på primitiv nivå fungerar.

Läntagarreglerna kan användas, under förutsättning att rollpersonerna har uppnått en lämplig status i den stat där de rör sig. Det går utmärkt att låta en rollperson styra t.ex. en av Gondors provinser.

DRAKDÖDAREN

Junker Ulv

av Karl Snollski, hovpoet, 103 PT

I

Där låg vid Mälarevatten,
I ekars och björkars skygd,
En släktgård, där farfars farfar
För första gången bröt bygd.

En adelig gård — fast utan
Diplom eller frälsebrev,
Ty släkten med hjordar och svärdet
Själv åtkomsthandlingen skrev.

När först de röjde i skogen,
De sporde ej kung eller jarl,
Men gick budkavlen kring bygden,
Då ställde de häst och karl.

De förde ej klingande tillnamn,
Men kändes på fanan ändå;
Dess märke — *ylande ulven* —
Var med när det gällde att slå.

För Halbarad, Pyri och frihet
På rätta sidan de stått;
Stormodiga gutaknösar
De djärvt på käften slått.

Och mången gråpälsig yngling
Med kluven stålhjälm lagts ned
Bland bråtar borta i öster,
Bland kalksten på Polens hed.

Nu fanns kvar blott tvenne karlar —
En gubbe om sjutti år,
Hans sonson, en raggig yngling,
Som sett sin sjuttonde vår.

Och borgens handfasta husfru,
Den unga Ylva Silverbett,
Som sköter gott godsets hjordar,
Åt ylande ulvens ätt.

II

Där satt nu den gamle Sven Vargman
På Vargsborg i fädernebo.
På väggen hängde hans pansar
Och slagsvärd från Rzoczys bro.

Från länstoln sökte hans blickar
Den unge Ulv, som där stod,
En levande sammanfattning
Av fädernas kraft och mod.

Så smidig, snabb och vacker —
Pälsen grå som berg och sten.
Med tapperhet, stålhand, huggtand
Han nedlagt båd' hjort och ren.

Ej farfar kan blicken vända
Från ynglingen kära drag —
Att vara kejsarens småsven
Han reser till Polen i dag.

Till Galbar Targon den store,
Vars bragder fylla en värld.
Ej drömmer om annat var yngling,
Som mäktar lyfta svärd.

Fast Ulv ej har åren inne,
Av synnerlig nåd han fått,
En heder, som furstesöner
Därute ej skulle försmått.

I faran och segern sin herre
Helt nära han följa skall —
Den höge ej glömt hans fader,
Som föll framför Rigas vall.

Vad farfar än innerst känner,
Nå'n darrning ej märks i hans röst,
Då nu han lämnar ifrån sig
Sin ålderdoms stav och tröst.

Se'n han sin ättling välsignat,
Högtidligt hans avsked ljöd:
"Du är den siste av ätten —
Var värdig i liv och död!"

III

En lysande segersommar
Därute till ända gått;
I regn av kulor och svärdshugg
Den unge Ulv stod sig gott.

Nu hösten redan var inne
Och bort ur kustens kvarter
Drog Galbar Targon mot söder —
Härhemma man visste ej mer.

På Vargsborg hos gamle Sven Varg-
man
I stillhet kvällen förrann
Och Ylva läste för fränden
Ur rimmade krönikan.

Det tjöt och det ven kring knuten
Och dankarna brunno så matt;
Då ljödo hovslag vid gården —
Ur halvslummer gubben spratt;

"Vem kommer så sent på kvällen?
Jag känner de hovarnas dån!
Så travar svarte Snabbfot
Som Ulv fick med härifrån."

De sprungo båda till fönstret
Och Ylva gav till ett skri —
Liksom i en blå blek ljusning
En ryttare spränger förbi.

Ur stigbygeln foten lossnat
Och tyglarna glidit ur hand,
Den vacklande ryttaren griper
Mot fladdrande manen ibland.

I nästa sekund han faller —
"Oh nej, det är gossen vår!"
Barhuvad, tvärs över hjässan
Han har ett gapande sår.

I blicken synen var borta.
De hörde blott höstregnets fall
Och från den länkade hunden
Ett ängsligt, utdraget skall.

Och tyst vid familjeboken
Den gamle till morgonen satt;
Han syntes tio år äldre
Allenast på denna natt.

I boken var sed att skriva
När någon såg dagens ljus,
När livet släcktes för någon
Av ylande ulvens hus.

Och långsamt, med ovan penna,
Vid bladets slut skrev han ner
Ett kors och sjätte september —
Nu fanns ej plats för mer.

Reds anm: Ätten Vargman var en lågadlig ätt fysiskt muterade vargar från Mälardalen. Dess kämpar var sedan urminnes tider trogna ätten Halbarad i Brunna och de utmärkte sig för stor tapperhet under många krig. Ulv Vargman var ättens siste och stupade 6/9 år 60 PT, under ett av kejsarens fälttåg i Polen. Under Thorulfs tid framhävs ätten som ett föredöme när det gäller lojalitet och offervilja.

Karl Snollski är Thorulfs hovpoet och är skicklig på att snickra ihop den sorts patriotiska, högstämda dikter som kejsaren tycker om.



SINKADUS
Äventyrsspel
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Dom bara klagar...

Jag läste Sinkadus nr 9 och blev riktigt arg för att killar bara klagar.

Först klagar de på rollformulären — att man inte får plats med bakgrund, persondata, mm. Gör som jag, tejpa ihop rollformuläret med ett lika stort papper där man kan skriva allt som inte får plats.

Sedan klagas det på regler. Men gör då om reglerna så att de passar er!

Och pojkar: Red. kan inte skriva så att alla blir nöjda med Sinkadus *varje* gång.

Äventyrspaket 1 var inte så lysande, men man kan låta rollpersonerna hitta ett brev eller något liknande som leder till ett mycket större äventyr.

Ett litet tips till — läs fantasyböcker när ni har idétorka. Det hjälper.

PS. Mutant 2 är jättebra.

Anneli P.

Och mer klagomål blir det nedan...

OBS! Kritiskt brev.

Jag måste hålla med E.T. (i nr 12). Varför har ni aldrig med några kritiska brev i brevspalten? Är ni rädda för att folk skall sluta köpa era spel? Men kom ihåg att EGET BERÖM LUKTAR ILLA. Jag måste också hålla med Jesper Huors kritik mot Dag Stålhandskes dumma och oengagerade artiklar. Hans senaste alster var den fåniga diskussionen med Anders Blixt i "Information från S.A.V.E." Jag frågar mig om någon fick ut något av den diskussionen? Jag tvivlar starkt på det. Ge inte ut Ad Astra. Det förstör stämningen i Mutant.

Waldemar Ingdahl

Av de 10 breven (enkätkommentarerna oräknade) i nr 12, var 6 stycken mer eller mindre kritiska! Om du menar att 60% är lika med aldrig, skulle jag vilja veta vad du menar med kritisk. Egentligen.

Angående beröm: Det är inte vi själva som säger att vi är bäst — det är alla de rollspelare som är väldigt nöjda med det vi producerar, som säger det!

Finns det några Stålhandske-fans, då? Döm själva...

Annorlunda saker

Sätt in lite annorlunda saker i "Information från S.A.V.E., ungefär som "En avhoppares bekännelse". Kanske något som får alla som inte gillar Chock att förstå att det är ett utmärkt spel.

Rolf Eriksson

Idoldyrkan

Kan man ha Dag Stålhandske som idol? Det tycker jag. Heja Dag!

Väldigt bra artikel om prisjägare. En stor eloge till de båda författarna.

Magnus Lövenklev

... för att fortsätta diskussionen ovan. Det finns flera skäl till varför vi publicerar positiva brev. För det första för att ni som läser tidningen skickar oss sådana brev. För det andra för att det kan vara intressant att få veta vad andra tycker om de saker man själv har åsikter om. Och för det tredje och viktigaste: Därför att en stor del av våra produkter, framförallt innehållet i Sinkadus, skrivs av er själva! Om någon har svettats över ett äventyr eller en artikel om något folkslag, är det ganska trevligt att få veta att arbetet har uppskattats av någon som har läst det. Eller vad tror du, Waldemar!

— Red

Språkbrukare med abstinensbesvär

Bästa Äventyrsspel!

I era regeltexter kan man alltsom oftast skönja onöjaktiga formuleringar, ibland rena fel. Värst av dessa är den kanske konsekventa användningen av *manövrar* i SRR; den enda korrekta pluralformen — såvida man inte talar om att vara ute på militära manövrar, och det gör ni ju inte — är *manövrer*. Åtminstone jag upplever detta ständigt återkommande språkfel som störande. Nog har ni väl tillgång till en SAOL på redaktionen?

Det vore dessutom intressant att veta vilka krav ni ställer på språkdräkten i era publikationer. Ibland får man intrycket att ni medvetet anpassar er till en mer talspråklig, rentav slarvig, stil — stämmer det? Är detta i så fall ett klokt (in)grepp?

I SRR dyker också upp några andra, underliga meningar som förtjänar att kommenteras. I Midgårdshäftet, sidan 26, sägs om hoberna att "De är sällan ambitiösa". Så? Längre ned på sidan konstateras också att hober som rollpersoner antas vara "särskilt ambitiösa"! Engelskans *ambition* betyder inte inte i första hand samma sak som det svenska ordet, utan snarare *ärelystnad, äregirighet.* (Särskilt ambitiösa i det senare exemplet används också som översättning av *extraordinary*, inte *ambitious*.)

Om woserna sägs på sidan 34 i samma häfte att ett fåtal kan ha hårväxt "på kinden, som ligger en bra bit under den breda munnen". Engelskans *chin* betyder naturligtvis *haka* och ingenting annat.

Slutligen har ett *inte* tappats bort i tabell FMT-2, resultatet 80, vilket ger meningen en något lustig betydelse. Det skall naturligtvis vara "Om du *inte* använder armborst", dvs, om du använder ett vapen med bågsträng, finns risk att öronen faller av.

Jag har hört att ni i ert kommande rollspel Partisan tänker lägga in ett scenario med Sverige ockuperat av nazisterna under Andra världskriget. Det kan säkert vara inspirerande för den yngre generationen att identifiera sig med sina farföräldrars situation under krigsåren. Kan vi nu förvänta oss mer aktuella spel från er, kanske om Vietnamkriget, eller varför inte Iran/Irak eller Gaza?

Sauron, Darth Vader och nazisterna...?

Fredrik Ström

Tja, du har faktiskt missat ett par andra översättningsgrodor i SRR, nämligen över- och underben (dvs lår och vad) som figurerar i tabellerna för kritiska träffar. Errare humanum est. Att en och annan anglicism eller annat ramlar igenom är faktiskt inte särskilt märkligt med tanke på hur mycket text vi harvar igenom.

Språkdräkten bestäms till stor del av konstruktören själv. Jämför t.ex. Svavelvinter, Döda skogen och Mörkrets hjärta så finner du tre distinkt olika sätt att skriva svenska.

Vi har inga planer på spel eller scenarier som berör någon av de konflikter du tar upp.

— Red

Jordväg igen

I Regelfunderingarna i Sinkadus 10 skriver A Blixt att TRÄSK har upptäckt att besvärjelsen JORDVÄG orsakar osårbarhet mot alla vapen utom sådana av järn. Men vad menar ni med detta? Enligt Magiboken kan man förflytta sig i en maxhastighet av 3 rutor/SR, eller om vi vänder på det: allt utom stål och bly kan föras genom kroppen med en hastighet av 3 rutor/SR eller ca 3,25 km/h! Nog måste ett huggande bronssvärd eller kastad stenyxa ha större hastighet än så?

Hur vore det om ni skrev på era produkter vilka som är översatta från engelska? Jag var på vippen att köpa Stadsintermezzon, men så upptäckte jag av rena slumpen att det var *City-book I* som ni hade översatt.

Förvarna innan ni ger ut sk skämtäventyr så man slipper lägga ut pengar i onödan. (Ni borde ha satt en varningsskylt på Sinkadus nr 11!)

Kirodéo

Dina synpunkter rörande JORDVÄG är vettiga. Vad tycker ni TRÄSK-varelser om det här? Är problemet löst?

Om du är osäker på om någon produkt är en översättning eller inte, så titta på kolofonen. Det är den sida alldeles i början av en bok eller ett häfte där vi talar om vem som har gjort vad, och rör det sig om en översättning så hittar du både originaltitel och uppgift om vem som har gjort översättningen, där.

Om man inte tycker om skämtsamheter går det faktiskt att ta bort dem ur Krugal Svylse och därmed få ett ganska hyggligt äventyr ändå — men då går man faktiskt miste om något av ett höjdaräventyr. I alla fall är det vad de allra flesta har haft att säga om just Krugal. Humor är helt klart kontroversiellt, så det skall bli intressant att se reaktionerna på det här numret.

— Red

Svavelvinter

Jag har ett par frågor angående *Svavelvinter*. Vad menas med "kung Ottar som arm, Ebharing som kraft och Shagul som tanke"?

Är det meningen att rollpersonerna skall kunna ta Ebharing och sedan fixa shaguliterna och gå in i graven inom åtta timmar, dvs innan kung Ottar kommer för att ta tillbaka svärdet? Frågan har uppkommit då det i fall 1 och 2 (slutet) finns alternativ ifall rollpersonerna har Ebharing och då kan ge det till Shagul, men Ottar väcks högst åtta timmar efter det att Ebharing är borta och traskar då iväg för att hämta det. Är tidsgränsen satt för att rollpersonerna helst inte skall ha Ebharing med sig i graven för att det då lätt kan gå åt skogen?

Hur gör jag när rollpersonerna kommer till slutet och varken spelarna eller jag själv förstår vad Shaguls kopia säger, och att de får uppmaningen att snällt traska därifrån och strunta i alltihop utan att ens veta ifall de har gjort någon nytta (och inte ens SL heller)?

Om ni kan reda ut den här härvan som Erik Granström så skickligt har skapat, så är ni väldigt duktiga!

När kommer Svavelvinter 2 ut?

Thomas

Öhh... vi lämnar över det hela till Erik Granström själv...

Med yttrandet "Ottar som arm..." menar Shagul att han tänker utnyttja Ottars folk som sin egen armé och alliera sig med demonen Ebharing för att stärka sin magi med utomvärldsliga krafter. Uppenbarligen tror Shagul att han själv skall lyckas dominera både Ottar och Ebharing för att uppnå sina egna slemma syften (vilka nu dessa är).

Vad gäller svärdets återtagande, så kan man knappast ta sig från Cruri till Shaguls grav på åtta timmar utan magi eller flygdjur, men traskar man iväg omedelbart kanske man lyckas hålla försprånget till kungen. Min tanke var annars att Ottar hinner upp spelarna långt innan Järntornet. Antingen tar han då tillbaka svärdet, eller så lyckas spelarna förgöra honom, varefter de kan välja att ge svärdet till Shagul eller inte. Det har dock ingen större betydelse om svärdet finns med i graven eftersom man lätt tar kål på Shaguls klon med vanliga vapen.

Hur slutar då det hela? För mig innebär alla slut där spelarna inte själva behåller Ebharing att de har förlorat eller blivit blåsta av Shagul, vilket inbjuder till revansch i kommande moduler. Om dina spelare blir irriterade av att de luras på segern när de tror sig ha vunnit, behöver du ju inte spela scenariot med Shagul alls. Mitt största nöje som spelledare är annars att lura spelarna till slutsatser som visar sig vara helt felaktiga. Helst ska de vid avslöjandet själva inse hur de har blivit lurade, och att sanningen hela tiden funnits där fast de inte har förstått det. (Lite av denna skadeglädje skymtar väl i mina fällor, där detaljer blir förståeliga först när det är för sent.) Detta fungerar bra i min egen kampanj därför att spelarna gillar att aldrig känna sig riktigt säkra, men passar det inte i din kan du skapa ett mer traditionellt slut.

Vad gäller fortsättningen på Svavel-

vinter så lägger jag i dagarna handen vid en ny modul. Det är *inte* en fortsättning på Svavelvinter, utan en beskrivning av Trakoriens öar varifrån spelarnas figurer reste till Marjura. Jag har själv tänkt mig inte mindre än fem moduler i historien om Shagul, Ottar och Ebharing, men eftersom nästa äventyr inte utspelar sig på Marjura är det nödvändigt att först kartlägga Trakorien som bas. Härnäst planerar jag två äventyrsmoduler, varav den första utspelar sig på flera olika platser i Trakorien cirka två år efter Svavelvinter, och den andra ändå senare på ön Palamux. Först i sista modulen planerar jag en slutstrid, då med Marjura som bas.

Hoppas du är nöjd med svaren och lycka till i spelledandet.

Erik Granström

Bra kartor...

Jag har också erfarenhet av att ICE gör världens överlägset bästa kartor. Ni kan ju göra om kartorna så att de blir likadana som originalet men med ändrade namn och höjdkurvor.

Dessutom, varför har ni inte Saurons Språkrör i varje nummer?

Nästa SRR-modul ni översätter hoppas jag blir Angmar eller något med Gondor.

SRR är det klart bästa rollspelet!

Daniel Lövstad

Dåliga kartor...

Sagan om Ringens äventyrskartor är snygga — men värdelösa! I Tharbad ser man ingen skillnad mellan tavernor och vagnmakare, och i Rohan ser man knappt husen. Gör större kartor med vettiga tecken! Gärna som de i Kandra.

Var inledningen till "Kampen om Cardolan" månadens skämt eller ett ovanligt klantigt tryckfel?

Utan Äventyrsspel stannar Sverige!

Conan var suverän!

Martin Ericsson

Svar till Daniel: Helst inte, se Martins brev. Språkröret kommer med när vi har material till spalten. Det är dock få som skriver bra saker till det spelet.

Vad som kommer efter Södra och sedan Norra Mörkmården är inte bestämt än. Vi får se.

Svar till Martin: Problemet med Iron Crowns stadskartor är att de har försökt klämma in lite för mycket information på dem, och därmed gjort dem oöverskådliga. Det hade varit mycket bättre om t ex alla hantverkare hade fått en färg, alla matställen en annan, osv, istället för att försöka särskilja mellan dussintals varianter av var och en. Detta har vi tyvärr inte kunnat göra så mycket åt.

Inledningen? Aha, jag tror du har försökt läsa tvärs över! Det är faktiskt fyra spalter, men en layoutteknisk finess från gänget i ateljén har lyckats kamouflera detta faktum något...

— Red

Boxcars

"Krönikera mera" var råbra! Er bästa Sinkadus!

Fråga den där tönten som vill att Sinkadus skall stavas med z om han vet vad "sinkadus" betyder. Sinkadus borde stavas *Cinqetdeux*!

Johannes Nesser

Varför heter tidningen Sinkadus, egentligen? Vi har fått frågan några gånger, men här har vi en som vet. Sinkadus är en spelterm som betyder 5-2 när man spelar tärning. Det finns fler sådana, t ex "snake eyes", två ettor, och "boxcars", två sexor. (Om jag hade fått bestämma hade säkert tidningen hetat det senare. Det ordet betyder "godsvagnar", nämligen.)

— Tågfanatikern...

Läs- och skrivsvårigheter

Jag har nu lusläst Mutant 2-reglerna och har funnit följande mystifikationer:

- En RP kan inte lära sig följande färdigheter från början: Administration, Astronomi, Dataprogrammering, Elektronik, Geografi, Geologi, Historia, Kemi, Medicin, Radio-Tele samt Teknik, eftersom dessa färdigheter kräver att man kan Läsa/Skriva minst "D", men det är inte möjligt att lära sig en B-färdighet till högre FN än C när man skapar rollpersonen.

Ifall detta ovanstående påstående stämmer och icke är något som jag i mina regelstudier har missuppfattat, förstår jag er avsikt men finner den aningen underlig, därför denna regelfråga.

Johannes Nesser (igen)

Rollpersonens modersmål (både Tala och Läsa/skriva) är undantaget från denna begränsning. Sålunda kan han lära sig alla ovanstående färdigheter under förutsättning att UTB är högt nog och han skaffar sig FN D i Läsa/skriva modermålet.

—Red

Klart som korvspad...

För tillfället önskar jag att jag behärskade färdigheten ki-engelska, eftersom jag har centralt prov i nämnda färdighet om ett par dagar. Med tanke på att provet avgör mitt liv borde jag hålla mitt löfte till lärare och föräldrar och försänka mig i de lärda pergamenten för att kunna skrapa ihop de välbehövliga erfarenhetspoängen. Men ack, jag frestades av de syndiga speltidningarna, och föll...

Phillip Gaston lovade en gång att aldrig mer stjäla om han kom levande ut ur Aquilas fängelsehålor. En halvtimme senare stal han en soldats pengapung och försvarade sig med orden:

"Jag vet att jag lovade, Herre, aldrig mer. Men jag vet också att Du förstår hur svag jag är. Det här är Ditt sätt att tala om det för mig, och jag accepterar ödmjukt mitt straff i Ditt namn."

Hej, förresten! Första frågan har fått rubriken "Klart som korvspad..."

Lucia förra året: skickar iväg ett regelbrev. Tiden går och inget händer.

Februari: skickar iväg ett likadant brev, fast något reviderat, och får svar någon vecka senare. En av frågorna som förekom i båda breven löd:

"Går det att 'fylla på' effektgrader till besvärjelser i ett magiskt föremål? T.ex. att belägga ett svärd med FÖRTROLLA VAPEN E2 och vid ett senare tillfälle belägga föremålet med ytterligare ett par effektgrader till E4.

Svaret kommer efter en vecka, som sagt, och en anonym brevsvarare besvarar frågan med ett tvärsäkert "nej".

Mars: Svaret på brev nummer ett når mig, och Olle Sahlin ("Lessen att det dröjt") besvarar frågan med ett likа tvärsäkert "ja"...

Jomän. Se rubriken. Jag tycker i alla fall att frågan är så intressant och viktig att jag vill gå till botten med problemet.

En fråga till: Är beskrivningarna om Jih-pun sanna (bortsett från rena fantasyinslag, utan t.ex. artiklarna som behandlar samhällsklasser och klädmode)?

Sedan föreslår jag att Drakdödarspalten utvidgas till att innehålla vilka korta fantasy- eller SF-noveller som helst, bara de är skickligt skrivna. Tag en allvarlig funderare över det. Jag tror att fler skulle bli inspirerade att skicka in bidrag så att kvalitén skulle stiga ytterligare.

Att Sinkadus har blivit en bättre tidning för varje nummer behöver kanske inte tilläggas.

Mikael Svanberg

Mjaha, det där var inte helt som det skall vara. Vad som har hänt är att ditt första brev fastnade hos någon av oss, Anders eller mig; det är dock inte det normala. Det normala är det som hände ditt andra brev — svar inom en vecka. Eftersom vi får något tiotal brev var om dagen, är det omöjligt att komma ihåg om man har svarat på samma fråga en gång tidigare eller inte. Därav att vi inte gjorde någon koppling mellan dina två brev. När vi har skickat iväg ett brev med svar på regelfrågor, upphör det brevet att existera, så att säga. Regelfrågor av den sorten tar Anders hand om så det är han som får förklara sig där. Han svarade på frågan båda gångerna. (Se nedan.)

Alla beskrivningar som rör den Jihpunska kulturen; dvs kläder, namn, vapen, livssyn, med mera, är plockade från Japan, men anpassade till rollspelskrav. Jih-puns kronologi å andra sidan, är väldigt intressant om man är hemma på europeisk historia. Läs och jämför. De två religionerna är löst baserade på buddismen och shintoismen, men skiljer sig så pass mycket från dessa för att ändå vara något annat. Det sista är gjort för att vi inte skall stöta oss med anhängare av de två riktiga religionerna. Att vi gör så har med respekt för människors tro att göra.

Drakdödaren: Ta en titt och jämför! Inte verkar det vara några drakdödarhistorier här, förutom den allra första. Vad du föreslår är precis vad vi vill att spalten skall vara; vi vill att Drakdödaren skall kunna innehålla vilken typ av historia som helst, bara den passar in i tidningen till att börja med. Vad tycker ni om det här numrets något udda skröna, förresten?

— Olle Sahlin

Har jag gjort bort mig nu igen?

Det går inte att förbättra ett magiskt vapen. Det förtrollas med komplicerade magiska ritualer och den magi det erhåller då är den magi det kan innehålla i framtiden.

Jag kan inte förklara misstaget. Förmodligen var jag mycket stressad eller tankspridd när jag skrev ner det felaktiga svaret.

— Anders Blixt

Ett boktips

Får jag bara lugnt presentera boken *De överlevande*. Författaren till den heter D. B. Drumm. Boken utspelar sig i Mutant-miljö, och jag har fått inspiration till många äventyr från den.

Jonas Bergh

Fler böcker någon...?

Lite önskemål...

Jag har en önskan om miljö- och tidsbeskrivningar i samband med Chockäventyr i Sinkadus. Det skulle underlätta för åtskilliga CM om ni enligt samma mönster som artikeln "Rollspelande i det victorianska Storbritannien" (Sinkadus nr 4) kunde beskriva olika miljöer och epoker lite närmare. Dessa artiklar kunde inkludera exempel på skräcklitteratur och filmer som utspelar sig där, information om landets förhållande till andra länder, samhällsklasser, åsikter, fördomar, teknisk standard, kulturella företeelser, yrken, pengar, en utrustningslista och lite till. Kanske är jag lat som CM när jag ber er om dessa saker istället för att ta reda på det själv. Antingen lägger ni artikeln i Sinkadus, i ett äventyr eller som en egen produkt.

Intrigboken. Då en del har sagt sin åsikt om denna, kommer här min. Jag vill gärna att det blir en intrigbok. Material till denna skulle man få efter samma modell som Monsterboken II, dvs en tävling + era egna bidrag. Vinnarna skulle få varsitt exemplar. Jag erkänner att det i mitt fall är tävlingen som lockar mest, men jag tror att även många andra skulle välkomna den. Flera i min spelarkrets verkar ha lidit av idétorka alltsedan vi startade för fyra år sedan, och ännu syns ingen bättring. Jag är trött på att vara den äventyrsproducerande och att de andra bara konsumerar mina alster. Ibland kan det dock hända att jag får spela ett äventyr, men då oftast ett i min senaste Sinkadus (som *de* självklart läser sönder).

Nå? Hur blir det? (Förlåt, det var inte meningen att skrämmas.)

Carl Carlsson

Miljöbeskrivningar är inte helt ointressanta. Jag kan tänka mig åtminstone en anledning till att publicera sådana åt "lata" CM och andra, och det är för att man blir tvungen att vada igenom så mycket material för att få fram det som är intressant för en rollspelare. Åtskilligt av det material vi producerar är ju faktiskt av den naturen, t ex all bakgrundsinformationen i Samuraj (visserligen förklätt till Jihpun, men ändå...). Material som vi har liggande är bland annat en artikel om maffian till Chock, av Thomas Höglund. Tyvärr har vi själva ganska dåligt med tid att ägna åt den här typen av material. Bra, läsvärda, väl underbyggda artiklar är därför mer än välkomna.

Intriger, ja. Har du tittat på Stadsintermezzon och Skattkammaren? En idé om en tävling är annars något som vi har funderat på.

— Red



"Danger. The emergency destruct system is now activated.

Biologiskt förstärkt människa

Ny klass till Mutant 2, av Anders Blixt

Under det 21:a seklets början utvecklades den cybernetiska tekniken och de första cyborgerna (se *Efter Ragnarök* eller *Sinkadus 8*) skapades. Många vetenskapsmän ansåg dock att detta var en olämplig metod för att förändra en människa. Deras ståndpunkt var att människan är en biologisk organism och att hon därför ska modifieras med biologiska metoder, inte med en massa påhängd elektronik och finmekanik. Dessa forskare samlades i ett särskilt tyskt projekt, *Sondergruppe Biomensch*, vid universitet i Heidelberg. De upptäckte att en vanlig människas prestationsförmåga kunde förbättras genom manipulationer av hormonproduktionen, syntetiska biokemikalier och nya, syntetiska körtlar som transplanterades in i hennes kropp. Slutresultatet blev något som till det yttre liknade en vanlig människa men som hade ett antal förmågor som en människa saknade; den biologiskt förstärkta människan (BFM).

Men det visade sig också att medaljen hade en baksida; den mänskliga organismen är mycket känslig och de biologiska modifikationerna påverkade den negativt. Ämnesomsättningen ökade, slitaget på kroppen och därmed dess åldrande påskyndades och personen psykiska stabilitet minskade.

När sedan Katastrofen drabbade världen blev en del BFM nedfrusna i *Sondergruppe Biomenschs* forskningsanläggningar tillsammans med sina konstruktörer, för att vakna upp i Mutant-världen århundraden senare. Alla BFM är tyskar, med tyska som modersmål, och de flesta var före katastrofen soldater eller agenter i den tyska underrättelsetjänsten, vilka deltog som frivilliga i forskningsprojektet. Eftersom deras land och kultur fullständigt har förintats i Katastrofens efterföljd, lever de utspridda i norra Europas länder, ofta i grupp.

Framslagning

En BFM startar sitt liv som NFM och skapas alltså med en NFMs grundegenskaper, ålder, uppväxt och utrustning. Sedan kan hans grundegenskaper modifieras av de olika biomodifikationerna. Det är inte möjligt att samtidigt vara cyborg och BFM; deras specialförmågor kan inte kombineras. (Desssutom tog alla BFM-forskarna avstånd från cyborgteknologin.) Biomodifikationerna brukade installeras när personen var färdigväxt, dvs vid 18-20 års ålder.

Förklaringar

Kostnad

Har står hur många bakgrundspoäng biomodifikationen kostar.

Matbehov

En BFM behöver extra mycket energi för att kunna fungera; alla hans extra förmågor kräver sitt. Vid varje biomodifikation anges hur mycket den ökar behovet av föda, räknat i normala dagsransoner. Om en BFM har flera biomodifikationer, summerar man ökningarna. *Exempel: Om en BFM har biomodifikationerna Styrkepuls och Fysiorobust behöver han äta 80% mer per dygn än en vanlig människa, dvs 1,8 dagsransoner per dygn.*

MST-reduktion

Här visas hur mycket en biomodifikation påverkar personens mentala stabilitet. Hans MST minskas *permanent* med detta värde. Minska MST för alla biomodifikationerna hos en BFM. *Exempel: Om en BFM har biomodifikationerna Styrkepuls och Fysiorobust minskas hans MST permanent med 4.*

Rollpersonen får inte heller de ökningar av MST för stigande ålder som han normalt skulle ha fått enligt tabellen på sid MR10.

Biomodifikationer

Fysiorobust

Kostnad: 10
Matbehov: +40%
MST-reduktion: –2

Rollpersonens kropp har förändrats på flera sätt. Skelettet tar upp järn som förstärker dess struktur. Blodets syreupptagningsförmåga har förbättrats. Levern och njurarna kan ta itu med skadliga ämnen på ett effektivare sätt. Den spelmässiga effekten blir att FYS höjs permanent med 10.

Minimorfeid

Kostnad: 14
Matbehov: +100%
MST-reduktion: –3

Genom förändringar av produktionen och sammansättningen av vissa hormoner som som styr dygnsrytmen och sömnbehovet behöver personen bara sova en timme per dygn. Under denna timme sover dock personen mycket djupt och är nästan omöjlig att väcka. Vidare har denna biomodifikation en mycket stark, negativ effekt på den psykiska balansen.

Optoperceptiv

Kostnad: 7
Matbehov: +10%
MST-reduktion: –1

Ögonens biokemiska sammansättning har påverkats, så att de har blivit mer ljuskänsliga. Personen kan se mycket bra i dålig belysning, t.ex. stjärnljus, även om han då inte har något färgseende utan enbart ser gråtoner. Däremot kan han inte använda synen om det saknas några ljuskällor; det måste alltid finnas någon form av ljuskälla när han ska se.

Nackdelen med denna modifikation är att personen lätt blir bländad av starka ljuskällor och påverkas negativt av dagsljus. En BFM med denna biomodifikation bär normalt solglasögon under dagstid.

Spelmässigt innebär detta att rollpersonen inte får några avdrag på grund av svag belysning när det gäller strid eller färdigheten Finna dolda ting. Om rollpersonen inte bär solglasögon påverkas han negativt av ljus. Vanligt dagsljus halverar CL när det gäller Finna dolda ting och andra handlingar som kräver att han använder ögonen, t.ex. strid. Rejält starka ljuskällor, t.ex. strålkastare, kan minska CL ännu mer.

Rapidreflex

Kostnad: 12
Matbehov: +30%
MST-reduktion: –2

Genom att förändra vissa transmittorsubstanser i nervbanorna har personen fått snabbare reflexer; signalerna löper helt enkelt snabbare längs nervtrådarna. Den spelmässiga effekten blir att SMI höjs permanent med 10.

Regenomax

Kostnad: 15
Matbehov: Special
MST-reduktion: –2

Personens läkeförmåga har förbättrats avsevärt. Kroppen kan snabbare läka sår och andra typer av skador. Rollpersonen läker sina skador dubbelt så snabbt som normalt, men under läkeperioden måste han äta fem gånger så mycket mat per dygn som han vanligtvis äter. Om han inte får denna mängd föda fungerar inte biomodifikationen.

Styrkepuls

Kostnad: 10
Matbehov: +40%
MST-reduktion: –2

Personen har fått en ny körtel intransplanterad. Den utsöndrar vissa hormoner som gör det möjligt att under korta tidsperioder snabbt frigöra energireserver och samtidigt få en effektivare energiförbränning i muskelvävnaderna. När effekten har gått över dröjer det ett tag innan musklerna har tömts på avfallsprodukter; därför kan personen inte omedelbart utnyttja förmågan igen.

Den spelmässiga effekten blir att rollpersonen kan kan höja sin STY med 15 under FYSx1 minuter. Detta sker automatiskt, utan tärningsslag. Sedan måste han vänta 120–FYS minuter innan han kan använda biomodifikationen igen.



Viroscuta

Kostnad: 10
Matbehov: +20%
MST-reduktion: –2

Denna biomodifikation förbättrar personens förmåga att motstå nedsmutsad och förgiftad miljö. Hans lungor och ögon klarar irriterande gaser, t.ex. tårgas, hans matsmältning påverkas inte av skämd mat och han utvecklar inga allergireaktioner. Om personen utsätts för ett giftangrepp får han fördubblad FYS när man ska slå för giftets effekt.

Hindenburgtävlingen

Som blev en rundvandring bland ett otal skumma matställen, vapenförsäljare, högteknoförsäljare, en och annan ambassad, med mera...

Ok, vi har inte blivit dränkta av bidrag i stil med vad som hände när vi gjorde Monsterboken II och Efter Ragnarök, istället har det dykt upp bidrag i en stilla men jämn ström under hela våren, med någon sorts kulmen nu strax efter manusstoppet.

Det har kommit in allt möjligt, både bra och mindre så. En typ av inrättning som vi dock konsekvent har ratat har varit alla vapen- och högteknoförsäljare. Varför det då, undrar vän av ordning? Jo, för att sådana etablissemang är ganska lätta att konstruera själv. men framför allt för att de stör balansen i spelet alltför mycket. Vi har tjatat om den här saken förut, men den tål att upprepas: för mycket högteknojox förvandlar spelet till bara pang-pang och gör rollpersonerna till oövervinnerliga superhjältar. Så det så. Men, invänder då någon, varför tar vi med så mycket slikt jox i spelen och framhärdar i en strid ström av sammaledes i Sinkadus, se t ex nr 12? Varvid vi kontrar med följande lilla liknelse: Tänk dig en jättelik godisbutik, utrustad med allt vad en äkta godisgris kan vilja dregla över. Bara för att den finns där, betyder det ju inte att man besinningslöst vräker sig över allt och känner sig tvingad att konsumera rubbet. Nej, den äkta konnässören tar tid på sig för att välja ut sina personliga godbitar, och avnjuter dem sedan i ett stilla kontemplativt sinnelag. Så borde även Mutant-spelledaren göra. Ett stort urval saker och varelser gör att en bra SL kan överraska och roa sina spelare under lång tid framöver, utan att åstadkomma en övermättnad hos dem.

Nå då så, över till Hindenburg och våra ciceroner i denna den mest lysande av 2500-talets metropoler...

— *Olle Sahlin*

Firman — en gangster organisation

Thomas Höglund

I *Efter Ragnarök* finns det två exempel på organisationer som återkommande motståndare. De som togs upp är organisationer som arbetar på ett internationellt plan. Firman är dess totala motsats: en organisation som helt håller sig på det lokala planet. Den är bara en av många tänkbara sammanslutningar i en kampanj som huvudsakligen är koncentrerad till en eller ett fåtal platser.

Brott och brottslingar har existerat i alla tider, så också i Mutants Skandinavien. Att brottslingar organiserar sig i brottssyndikat förekommer även det. Här följer ett exempel på ett sådant.

Allmänt

Firman, som det här brottssyndikatet kallar sig, är huvudsakligen verksamt i området kring Hindenburg. Många av Firmans medlemmar bor i de centrala delarna av staden. Dessa befinner sig i nästan alla samhällsnivåer, utom i Östad. De allra flesta återfinns dock i slummen.

Firmans historia

Firmans historia är till stor del höljd i dunkel. Känt är att Firman nämns för första gången i Hindenburgpolisens register år 57 då det finns en anteckning om att "butiksägare Hellbred säger att rånaren tillhör gatugänget 'Firman'". Utifrån polisens anteckningar under åren 57-60 kan man läsa sig till att Firman var ett gatugäng i slumområdet. Där behärskade gänget ett flertal kvarter och gjorde räder in i basardistriktet.

Under åren 57-60 grep polisen ett flertal Firmamedlemmar för smärre brott som rån, stölder och misshandel. År 60 ansåg polisen att Firman var ett avslutat kapitel. Stora delar av gänget avtjänade straffarbete eller hade blivit dödade, både av polisen och i interna uppgörelser med andra gäng. Bland de gripna och dömda fanns Erik Retun (2 års straffarbete för stöld) och Hans Boff (3 års straffarbete för dråpet på en medlem i gatugänget Ulvarna). År 61 släpptes de av myndigheterna och redan i november samma år dyker Firman upp igen, men nu i en spaningsrapport: "rykten går i Kråkberget och Kanton att en sammanslutning av flera gatugäng håller på att ske. Ett upplöst gäng vid namn Firman tycks ha inlett förhandlingar med bland annat Ulvarna". Några månader senare hittas ett flertal medlemmer ur flera olika gäng i ett skogsparti nära Dimsjön. Samtliga har blivit mördade för att de ifrågasatte förhandlingarna. I rapporten om detta dåd står endast "gärningsmän okända".

Från gatgäng till syndikat

Efter Dimsjömorden har Firmans territorium i Kråkberget etablerats och accepterats. Gränserna har inte ändrats nämnvärt sedan dess, trots ständiga gränstvister mellan gängen och det faktum att nya gäng har gjort sina intåg i området. Firmans område är sex-åtta kvarter mitt inne i Kråkberget. Denna intressesfär bevakas av flera gäng vilkas namn har skiftat under åren.

I samband med Dimsjömorden öppnade Erik Retun och Hans Boff en mindre bar i Kråkberget. Var de fick tag på pengarna till detta är fortfarande ett mysterium. Officiellt hette det att de hade lagt av med brott; inofficiellt fortsatte de som om ingenting hade hänt. Deras namn förekommer flera gånger i spaningsrapporter som misstänkta för huvudsakligen ocker men även för andra brott. Det gick dock aldrig att få fram fällande bevis. Under åren 63-66 misstänktes de för ett flertal brott, men vid samtliga tillfällen drog vittnena, eller den som anmält brottet, tillbaka sina vittnesmål eller anklagelser. År 66 mördades ett vittne till ett brott Hans Boff var anklagad för, och därefter föreligger inte längre några anmälningar över huvud taget mot duon Retun/Boff eller ens mot Firman.

Under den heta sommaren år 73 blev Firman hårt åtgången av det stora gängkrig som rasade i Kråkberget. Striden gällde ett strategiskt kvarter i närheten av Firmans territorium. Minst 16 av organisationens medlemmar strök med. Hur många som försvann ur de andra gängen, samt hur många "civila" som fick sätta livet till lär förbli okänt. Samma år flyttade Boff och Retun till Hundängen, samtidigt som Erik Retun gifte sig med Jeanette Verzel. Baren övergick till en av Firmans lägre ledare. Året därefter föddes sonen Björn.

Företagsköp och beskydd

Under resten av 70-talet köpte Erik Retun flera mindre företag samtidigt som kontakterna med Firman fortsatte. Ofta fick medlemmar ur det gamla gatugänget ta hand om skötseln av

dessa. Samtidigt rekryterades nya medlemmar i slummen. Trots att flera av företagen verkade gå med förlust vägrade Erik att sälja vid de tillfällen något av de stora handelshusen visade intresse.

Vid den här tiden började polisen få ta emot en ny typ av anmälningar; det rörde sig om utpressning och/eller hot mot företag i Hindenburg. Det enda gemensamma draget var själva hoten och följderna för de som inte föll till föga. När någon vägrade betala eller anmälde hoten kunde det inträffa mystiska olyckor, allt från misshandel till mordbränder. I mars 76 greps två personer på bar gärning när de misshandlade en handlare. De vägrade berätta om vem eller vilka som låg bakom, och de båda dömdes till 2 års straffarbete. En tjallare som sa sig veta något om det hela återfanns flytande med näsan ner i Åtra å.

Samma år greps en diversehandlare, tidigare Firmamedlem, för stöld. I hans butik återfanns stora mängder stöldgods. Det visade sig vid utredningen att butiken ägdes av Hans Boff och att den gripne bara var anställd hos honom. Diversehandlaren medgav vidare att han köpte stöldgods från gatugänget och att Erik Retun och Hans Boff skulle ha del i vinsten, något som dock var omöjligt att bevisa eftersom pengarna överlämnades till en okänd person. Mannen dömdes till ett års straffarbete men dödades på ett mycket brutalt sätt i fängelset. Ingen misstänkt kunde hittas. Polisen menar att det rörde sig om en intern uppgörelse.

Under kejsar Storhands tid, 77-82, låg Firmans verksamhet på en ganska låg nivå. Eftersom medlemmarna på de lägre nivåerna oftast var mutanter bosatta i och runt Kråkberget, drabbades dessa av nästan dagliga trakasserier. Att Storhand inte var populär i Firman är därför förståeligt. Än idag pyr hatet hos äldre, muterade medlemmar när Storhand förs på tal.

Utrensningen

Hans Boff dog, enligt tidningarna, en naturlig död år 80. Förmodligen drabbades han av det som är den vanligaste dödsorsaken i Firman: ett hål i sidan efter en kula eller en kniv. Enligt rykten i Hindenburgs undre värld rörde det sig om en uppgörelse i firman. Hans Boff följdes till graven av stora delar av den undre världen. Nästan alla större gangsterledare fanns med. Kistan var överhöljd med stora mängder blommor. Efter Hans Boffs död stärktes Erik Retuns grepp om ledningen. Flera av de medlemmar som stödde Boff återfanns döda eller bara försvann. Orsaken till utrensningen är inte känd. Samma år flyttade Erik Retun till en villa i Söderstrand.

Som ett led i strävandena att ge Firman en mer laglydig prägel, har flera stora projekt startats. Ett av dessa är Burgbryggeriet beläget i industriområdet vid Fjärde Kanalen. Det är ett mindre bryggeri vars produkter endast säljs till ett fåtal barer och affärer i Hindenburg. De har en sak gemensamt: samtliga innehavare är även medlemmar i Firman. Bryggeriets tillverkning av öl och brännvin går till en stor del på export. Polisen i Hindenburg misstänker därför att bryggeriet är en täckmantel för Firmans smuggelverksamhet. Bland Retuns många inköp kan även räknas in ångfartyget *Retun I* som fraktar varor längs hela Österhavskusten.

Under senare år har mycket lite hänt som rör Firman. En av de större förändringarna i ledningen var dock när Björn Retun tog över ledarskapet år 96. Firman finns och verkar i Hindenburgs undre värld och är en kraft att räkna med, även om den inte är den allra största brottsorganisationen i Hindenburg eller i Pyrisamfundet. Brott har alltid funnits och sammanslutningar som Firman lär nog bestå.

Organisationen

Firman har en organisation som närmast kan liknas vid ett vanligt företag. Den styrs av en VD, eller "Gamlingen" som denne kallas i Firman. Han styr hela verksamheten under en täckmantel som affärsman. Gamlingen försöker undvika att besudla sina händer med brott. Han kan ge order om brott, men han utför inga själv.

Snett under sig har han en "rådgivare" som står till tjänst åt samtliga medlemmar. Denne är oftast en äldre medlem med stor erfarenhet och som har fått rådgivartiteln av Gamlingen. Hans jobb är även att medla i de konflikter som kan uppstå. Hans speciella status gör att han aldrig når högre upp i rangordningen.

Under Gamlingen finns "Bossen". Han är en sorts länk mellan Gamlingen och de mer laglösa medlemmarna. Han styr även Firman i Gamlingens

frånvaro. Han vidarebefordrar order, samlar in information och liknande. Bossen arbetar heltid med detta och ägnar sig inte åt något annat.

Under Bossen finns "gängledarna", en titel som hänger kvar sedan gängstriderna under Firmans tidiga historia. Varje Gängledare styr över en grupp brottslingar, "soldaterna". En grupp består vanligen av 10-20 soldater.

Soldaterna är de "vanliga" medlemmarna. I regel är de enkla småbrottslingar som utför Gängledarens order, men är ofta nog specialister på något område. Inom organisationen finns exempel på allt mellan inbrottstjuvar och rena torpeder. De senares huvuduppgift är att misshandla och skrämma folk.

Verksamheterna

Firmans verksamhet baseras på brott i alla dess former. Grunden i den är rån, misshandel, ocker och den sk beskyddarversamheten i Kråkberget. Beskyddet betalas ut av affärsidkare som vill vara ifred, i annat fall kan butiken slås sönder eller brännas, eller så kan innehavaren slås sönder. Det rör sig helt enkelt om en form av utpressning och är vanligt förekommande i Kråkbergets slumområde. När näringsidkare i basardistriktet utsätts för beskyddarverksamhet brukar det polisanmälas. Basarägarna har en egen mycket stark intresseorganisation som har lyckats hålla utomstående brottslighet borta från området, något som dock inte hindrar att basarägarna *själva* kan vara ganska stora skurkar.

Den "legala" sidan av verksamheten består huvudsakligen av kapitalinvesteringar i företag och affärer. Kapitalet ifråga är givetvis det som flyter in som ett resultat av den illegala verksamheten. Officiellt ägs företagen av enskilda. Exempel på företag i Hindenburg är det förut nämnda Burgbryggeriet, en diversehandel, en matvaruaffär och ett stort antal barer. Många medlemmar är officiellt anställda i dessa företag, men jobbar aldrig där, då det egentligen handlar om att maskera inkomsterna från deras verkliga sysslor.

Firman ägnar sig också åt häleri och smuggling. Det antas att fartyget *Retun I* används för en stor del av denna smuggling, men inget har, som vanligt, kunnat bevisas.

Medlemmarna

Firmans medlemmar kommer från vitt skilda bakgrunder och inkluderar alltifrån muterade djur till ickemuterade människor och psi-mutanter, då rekryteringen sker bland samhällets absoluta botten i Hindenburgs slumdistrikt, vilket gör att alla varelser är välkomna. Dessa personer har oftast brottslighet som enda väg ut ur slummen. Genom Firman och andra gangstergäng får de en liten möjlighet att göra detta. Medlemmarna är därför lojala mot sina överordnade som själva har kunnat lämna slummen bakom sig. Lojaliteten på samma nivå *inom gruppen är inte alls lika stor* — *om en* medlem kan vinna något på en annans olycka ligger det nära till hands att situationen utnyttjas. Stridigheter uppstår också om högre positioner i organisationen.

I och med att medlemmen avancerar inom organisationen, kommer han även upp sig i samhället. Han vet att om han sköter sig kan han bli gängledare, eller ännu bättre, kan få sköta en av Firmans lagliga operationer — en bar eller en butik. Samtidigt får han ett krav på sig att inte tjalla. Gör han det blir bestraffningen hård.

Allierade och motståndare

Då firmans huvudsakliga verksamhet är olaglig har den en del motståndare, men även allierade. Firman har periodvis allierade bland gatugängen i Kråkberget, då ett område fortfarande kontrolleras där. Gatgängen är opålitliga allierade och kan när som helst bli motståndare som försöker utöka sina egna territorier. Firman är inte det enda gangstergänget i Hindenburg, så tillfälliga allianser kan även förekomma med andra sammanslutningar. Även här gäller samma villkor. Firman har inga kontakter med Järnringen även om enskilda medlemmar *kan* vara med i den organisationen.

Motståndarna är desto fler. Den främsta är polisen i Hindenburg, givetvis. Nästa stora grupp är alla de privata vaktstyrkor som finns, då Firmans medlemmar vid åtskilliga tillfällen har varit inne och stökat på vaktstyrkebevakade områden. Till motståndarna kan man också räkna handelshusen som försöker bevisa att Firman använder företag som en täckmantel. Det kan även finnas enskilda som vill ha hämnd för någon oförrätt.

Resurser

Firmans resurser är medelgoda. Den allra största resursen är tillgången på personal. Det finns alltid folk att tillgå om det behövs och för de mest skilda syften, vare sig det gäller mord eller inbrott. Däremot är det inte lika bra ställt med tillgången på pengar och högteknologi. Pengarna som kommer in finansierar den lagliga verksamheten. Högteknologiska föremål i Firmans ägo är mycket ovanliga. Det som finns är i regel handeldvapen.

En ytterligare resurs är de företag där Firmans medlemmar kan anställas, lika väl som att företagen kan dölja den brottsliga verksamheten och vara platser där både stöldgods och efterlysta kan gömmas. Hit hör t ex *Retun I*.

Firman i en kampanj

Firman kan användas på flera sätt. Den kan vara en motståndare som RP kan bekämpa under en längre period. I ett sådant läge bör nog rollpersonerna tillhöra någon av de reguljära motståndarna. En variant kan vara att någon motståndare till Firman anställer rollpersonerna för att ställa till så mycket trassel för Firman som möjligt.

Ett annat tänkbart utgångsläge är att rollpersonerna är uppvuxna i slummen och kampanjen behandlar deras väg upp genom organisationen. De äventyren kommer då att handla om gängkrig, brott och kampen för att undkomma polisen, samtidigt som ens befogenheter inom organisationen ökar. Den sortens kampanjspel skiljer sig från det gängse eftersom spelarna måste spela brottslingar.

Det går även att samordna dessa två varianter på så sätt att rollpersonerna skall infiltrera organisationen som ett led i polisens bekämpande av den.

Firman kan även användas som penningutlånare (ränta 10% i månaden), informationskälla, med mera. Alternativen är faktiskt oändliga.

TALISMAN

Du färdas i ett land som en gång styrdes av en mäktig magiker. Han är död och hans stora makt har vittrat bort. Men sagorna hävdar att den djärve som kan bemästra landets alla faror och återfinna trollkarlens legendomspunna Härskarkrona, kommer att få samma makt och bli landets härskare. Dessa berättelser har lockat dig att söka efter kronan.



I spelet väljer du en rollperson med unika förmågor och egenskaper, alltifrån troll och likätare till sierska eller magiker. Under sökandet kommer du att ställas inför mäktiga fiender, upptäcka vänner på oväntade platser och finna märkliga varelser och magiska föremål. Du måste kunna bedöma när du ska hjälpa dina medspelare och när du ska kämpa mot dem.

Endast den som slutligen har kraft nog att bege sig in i landets mest farofyllda region, kan finna Härskarkronan och därmed ensam bli landets härskare.



MIDGÅRDSMODUL 1 & 2

Smugglare, lönnmördare och tjuvar

THARBAD

Tharbad är Cardolans huvudstad. Modulen utspelar sig under perioden 1409-1412 i Tredje Åldern, när landets kung har stupat i kampen mot Häxmästaren och tronen står tom. Landets adelsmän och Angmars agenter konspirerar för att ta makten, samtidigt som flyktingar från de norra landsdelarna samlas vid staden för att få skydd mot Angmars härjningar och diverse brottslingar utnyttjar det rådande kaoset för att sko sig. Spelarna kan lätt dras in dödliga intriger och bli schackpjäser i kampen om Cardolans framtid.

Modulen innehåller en färgkarta över staden och ett 60-sidigt häfte med beskrivningar av dess olika delar, viktiga platser, viktiga personer och några korta äventyr. Det står också en del om Cardolans geografi, befolkningsgrupper, flora, fauna och politiska system. Den politiska situationen efter kungens död beskrivs noga och de inblandades planer analyseras. Vidare får man se de allmänna dragen i regionens historia fram till Tredje Ålderns slut.

Drakar och Demoner EXPERT

SAGAN OM RINGEN

Rid med Rohirrim — i krig mot mörkret

ROHAN

Rohan handlar om mer än själv landet Rohan. Modulen följer Ryttarfolkets öden genom Tredje Åldern. Först möter läsaren dem som Éothraim, sex stammar på Rhovanions slätter. Sedan följer tiden som Éothéod vid Anduins källor. Slutligen rider Eorls här söderut mot slaget på Glitterfälten och det nya hemlandet, Riddersmark.

Rohan består ett texthäfte, ett häfte med tabeller och kartor och ett ark med färgkartor. Texthäftet beskriver noga Ryttarfolkets tre länder under Tredje Åldern och tar upp geografi, ekologi, politik, kultur och viktiga personer, t.ex. Vidugavia av Rhovanion, Eorl den Unge, Helm Hammarnäven, Éomer, Éowyn, Gríma och Théoden.

Modulen tar även upp dorwinrim, asdriager, sagather, logather och andra österländska folkslag.

Helmsklyftan och Hornborgen beskrivs ingående med noggranna kartor.







Ultratigern – en fläkt av vildmarken

Mikael Thellner

Om du vill ha en vällagad matbit och samtidigt känna stämningen vid lägerelden, då är Ultratigern det perfekta stället för dig. Det är lite dyrare än genomsnittet men väl värt ett besök. Här kan du uppleva vildmarkskänslan, lyssna på eller själv berätta historier. Det är en samlingsplats för många av Hindenburgs fd nedfrysta. De sitter gärna här och pratar minnen från de gamlas tid.

I de privata båsen görs många affärer upp, och det är ofta trångt runt roulettebordén i spelhallen. När det är grillafton blir det fort fullt, för då lagar man megasvin eller bizox över elden i mitten. Ofta uppträder exotiska dansare, jonglörer och liknande underhållare. Scenen används också för olika tävlingar.

Ultratigerns ägare Viktor arbetade i restaurangbranschen innan han frystes ner. Efter några äventyrliga år har han dragit sig tillbaka för att återigen ägna sig åt sitt gamla yrke.

Viktor har satsat på en "mysig" inredning som huvudsakligen består av stenväggar som skall likna naturliga klippor, mängder av växter och ett sandgolv. Belysningen utgörs av oljelyktor som hänger ner från taket i alla rummen. Även maten och servicen är av det allra bästa slaget. De vanligen ganska ovanliga rätterna är betydligt mer kryddstarka än vad som är det brukliga i Hindenburg.

Omkring tio lättklädda ("vildmarksmässigt" enligt Viktor) servitriser, ett par stöddiga utkastare och en övrig personal på mellan åtta och tolv personer, arbetar här.

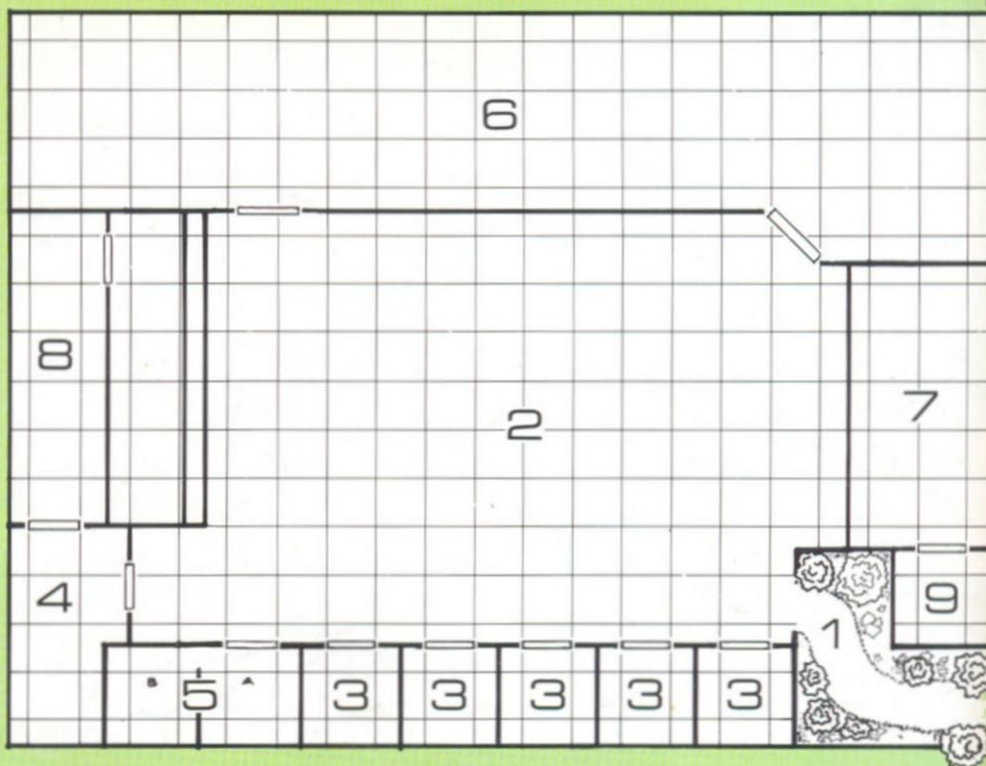
1. Ingången

På vardera sidan om den breda ekdörren står två lövträd. Innanför dörren snirklar en grusgång fram till det stora skänkrummet, mellan ett uppstoppat megasvin och en uppstoppad ultratiger. Längs med gången är flera små träd planterade.

2. Skänkrummet

Längst bort i skänkrummet finns en bardisk med några pallar framför. På hyllorna bakom disken finns flaskor och glas, och i två tunnor under dessa förvaras öl. Normalt sköts baren av tre-fyra man.

I mitten av salen brinner en stor eld, och runt denna finns en låg bänk där de flesta kroggästerna sitter. Den huvudsakliga belysningen härinne kommer från elden.



3. Privata bås
Båsens möblering består av tre stoppade träbänkar runt ett träbord, med ett draperi framför. I taket hänger oljelampor.

4. Köket
Köket är ganska enkelt. Här finns två ugnar, några hyllor, ett skåp, en arbetsbänk och ett par huggkubbar. Upp till fem kockar arbetar här.

5. Avträdet
A är herrarnas avträde. Härinne finns fem stycken holkar med draperi framför vart och ett. I ena hörnet finns ett handfat. Framför damernas avträde (B) står en kraftig vakt som ser till att inga herrar ofredar damerna. Deras avdelning ser likadan ut som herrarnas.

6. Spelhallen
I den ena änden finns ett roulettebord som sköts av två croupierer. Resten av rummet upptas av fyra spelbord med fyra stolar runt varje.

7. Scenen
En avlång upphöjning längs skänkrummets östra kortsida utgör scenen. Tre måltavlor sitter upphängda längs scenens norra kortsida.

8. Skafferiet
Förvaring för mat och dryck.

9. Omklädningsrum
Ett litet kvadratiskt rum där artisterna kan byta om.

Ultratigerns meny

Mat

Megasvin*	5.50
Bizox*	4.50
Ultratiger*	6.50
Snöormssoppa	3.50
Stekt ödlehund	3.50
Köttstuvning	1.50
Skogsbär	2.50
Gigakräftor**	8.00

** I mån av tillgång*
*** Endast under säsongen*

Dryck

Öl, bägare	1.50
Mörkt öl, bägare	2.00
Enklare vin, glas	1.00
Bättre vin, glas	2.00
Bättre vin, flaska	8.00
Starksprit, litet glas	1.50
Starksprit, flaska	8.00
Konjak, glas	2.50
Konjak, flaska	11.00
Kaffe, kanna	2.00
Coca Cola, glas (garant. äkta)	25.00

Viktor, Ultra tigerns ägare

Grundegenskaper

STY	17	SMI	17	MST	13
INT	16	STO	15	ITF	15
PER	14	FYS	15	UTB	12
		SB	1T4	KP	30

Klass: NFM
Längd: 179 cm
Vikt: 79 kg
H-värde: 2

Viktor har blont, kortklippt hår. Han klär sig alltid efter senaste modet och bär alltid en gausspistol i ett axelhölster.

Färdigheter	FV	GCL
Personliga		
Klättra	7	85
Hoppa	7	85
Smyga	8	90
Gömma sig	8	90
Simma	7	C
Finna dolda ting	8	80
Lyssna	5	60
Upptäcka fara	7	80
Räkna	11	D
Första hjälpen	8	90
Köpslå	9	95
Skandiska	7	C
Interlingua	13	D
Vildmark		
Överlevnad skog	8	65
Orientering	8	60
Kamouflage	9	85
Rida	9	80
Kanot	8	70
Strid		
Pistol	9	80
Kniv	8	70
Slagsmål	9	80
Tjuv		
Låsdyrkning	6	55
Änterhake	8	70
Lärdom		
Värdesätta	8	75
Hantverk matlagning	7	C





ALLMÄNT

Glamdring-sällskapet
byter äventyr till SRR, EDD och SDD, samt söker brevkontakt med andra klubbar och spelare (gärna tjejer). Henrik Engholm 021-33 03 02 eller Mikael Johem 021-33 23 71.

Hemmagjorda speltidningar
är något som Björn Ganzer vill prenumerera på. Hör av er till honom på adress Rogneveien 14, NK-1555 Son, Norge, 00947-295 85 74.

The Brotherhood of the Pink Megas
söker kontakt med andra spelklubbar (miniålder 15 år). GDD, SDD, MT2, CoC, WFRP, WBR, SRR, CH, D&D. Magnus Andersson 0523-137 01, Patrik Olsson 0523-137 30 eller Roger Ivarsson 0523-136 21.

Martin Kretz
13 år, söker brevvänner som spelar DoD och EDD. Brev med kort bsvaras först. Sidensvansgatan 8, 235 00 Vellinge.

Fredrik Åman
söker brevkompisar, och vill byta äventyr till EDD och CH. Spelar även MT2. Triangelväg 12, 860 33 Bergeforsen.

Play by mail-system sökes
Intresserad av att pröva svenskt PBM. Thomas Höglund, Apoteksgränd 8A, 830 04 Mörsil.

Byta äventyr
Christoffer Petersson har en trilogi till EDD/GDD som omfattar 200 maskinskrivna sidor med illustrationer. Han söker efter likvärdiga äventyr för byte. 0270-198 94.

Byta äventyr
Johan Sjöberg söker kontakt med andra EDD-SL för att byta äventyr. Ring 08-766 20 03.

Jag söker hemmagjorda äventyr
till alla svenska rollspel. Ulf Sandin, Härad Hammartorp, 645 91 Strängnäs, 0152-701 96.

Spelklubben The Gate
söker medlemmar över hela landet till EDD, SRR, MT2, D&D, ED&D och CD&D. Klubbtidning. Skriv c/o Rolander, Uranstigen 20, 582 58 Linköping.

BLEKINGE

Mattias Svedberg
spelar DoD, EDD, SDD och söker medspelare i 12-14 årsåldern. Ring mellan 17 och 18 vardagar. 0455-404 57.

GOTLAND

Spelklubben Fit for Fight
i Visby söker medlemmar över hela landet. Alla svenska spel men mest DoD och MT. Klubbtidning. Micke Lindell, Meteorgatan 3, 621 41 Visby.

GÖTEBORG

The Veritech Fighters
söker SL och spelare i 10-13 årsåldern till alla svenska spel samt Robotech. Jonas Bergqvist, Ålegårdsgatan 114, 431 50 Mölndal, 031-87 31 66.

JÄMTLAND

The Adventure Club
söker scenarion till Combat Cars samt äventyr till Mutant, DoD och CH. Thomas Hellberg, Bergsgatan 9 A, 832 00 Frösön.

Johan Gudmundson
söker spelare till MT, men gärna andra spel också. Viken 2217, 840 44 Viken, 0643-107 61.

NORRBOTTEN

Jakob Nilsson
söker SL och spelare till spelklubb. Regelbundna möten i Luleå. DoD och EDD, men prövar gärna andra rollspel. Villebrådsstigen 22, 0920-623 55.

Spelklubben Silver Twilight
söker medlemmar i Luleå, miniålder 13 år. CoC, GDD, SDD, MT2, T2000, WBR, MERP, En garde, mm. Niklas Gustavsson 0920-156 57 eller Johannes Mattila 0920-126 95.

Wakarimasu?
söker spelare i 11-14 årsåldern i Luleåområdet. SDD, SRR och hemgjorda spel. Vi lär oss gärna andra. Cribbe Sandlund, Domarvägen 38, 954 00 Gammelstad. 0920-594 27.

SKÅNE

Mörkerherren
existerar, konstruerar, improviserar, expanderar och söker idéer. Klubbtidning. Spelmöten. Emil Persson, Långaröd 1199, 280 23 Hästveda, 0451-710 43.

Kallista
söker kontakt med andra grupper. De flesta svenska spelen, RQ, Trav, CoC, AD&D, GURPS, PenDr, Die Schwartze Auge. Stefan Kniberg, Upplandsgatan 26, 265 00 Åstorp.

Micael Ebbmar
efterlyser erfaren SL och spelare till MT2 i Malmö-området. Sjöhästvägen 5, 212 36 Malmö.

The Deathlords
söker kontakt med andra klubbar för idéer, äventyr med mera. EDD, T&T, SDD, MT och Bushido. Rollspelande tjejer får förtur! Peter Ahremark, Blåvingevägen 42, 240 17 S Sandby.

L'Asylum Lunatique
söker medlemmar och kontakter med andra klubbar. CoC, SM, Illuminati, SL, WFRP, WBR, Par, etc. Klubbtidning. Jesper Walldorf, Tallviksvägen 20, 236 00 Höllviken.

The Black Serpent
söker medlemmar, mini ålder 14 år, samt kontakt med andra klubbar. EDD, MT2 och SRR. Mikael Dehlin, Spexarevägen 10 D, 223 71 Lund.

SMÅLAND

Två glada EDD-amatörer
söker spelare och SL i Kalmarområdet. Robert 0480-708 95 eller Magnus 0480-700 12.

RSK Camelot
söker spelare i Jönköpings-området i 13-16 årsåldern, samt brevväxling. CH, GDD, SDD, MT2. Johan Andersson, Söderåsvägen 5, 552 77 Jönköping, 036-661 34.

STOCKHOLM

Tolkiensällskapet Forodrim
är en mötesplats för alla Tolkienälskare. Seriöst och skoj med Midgårda ideal. Minimiålder 16 år. Forodrim, c/o Litsenius, Laxgatan 8, 133 00 Saltsjöbaden.

Wrecking
söker medspelare i åldern 10-12 år. De spelar EDD, GDD samt målar tennfigurer. Vill byta äventyr. David Hendén, Linnégatan 4 I, 114 58 Stockholm, 08-660 79 38.

Nicolai Nickson, 15 år
söker seriösa rollspelare i Stockholm 13 år eller äldre, till Tolkiens Midgård. 08-18 41 47.

Steam Team
söker nytt, fräscht blod längs Stockholm-Märsta linjen. Ålder 16+, fördomar och besserwisserattityder ratas. Spelar allt. Daniel 0760-870 77.

SÖDERMANLAND

Hanna Forsberg
söker en erfaren SL som kan lära ut hur man spelleder DoD. Vill även spela DoD per brev. Meteorvägen 17, 154 00 Gnesta.

VÄRMLAND

Patrik och Patrik i Säffle
söker medspelare till Combat Cars, DoD, MT2 och T2000, även andra rollspel. Patrik I 0533-650 36 eller Patrik W 0533-650 38, efter 16.00 vardagar.

VÄSTERBOTTEN

Riddarna kring runda tärningen
i Umeå söker medlemmar (yngst 13 år) och kontakt med andra spelföreningar. EDD, TFT, Sherlock Holmes, Diplomacy, Civilization, Junta, mm. 090-11 41 76.

VÄSTERGÖTLAND

Barbarian Boys
vill att rollspelsfreaks i Skövde kontaktar dem. Miniålder 16 år. SRR, SDD, EDD, MT2, C&S, Par, WFRP, En Garde och Space Opera. Andreas Larsson, Forslunds väg 10F, 541 51 Skövde, 0500-167 38.

VÄSTMANLAND

Muterade alvens spelklubb
söker medlemmar. Alla svenska spel. Tobias 021-33 27 11.

Spelföreningen Sir V.Ä.S.
söker spelare/spelledare till alla rollspel, klubbtidning, klubbrabatter, skriv c/o Christer Andersson, Mårdvägen 1, 722 42 Västerås.

ÖSTERGÖTLAND

RSK Drakormen
vill komma i kontakt med andra klubbar för att lära sig utländska spel. De spelar själva CH, EDD, MT2, D&D, mm. Markus Blom, Övrevägen 29, 590 10 Boxholm, 0142-516 52.

Det Grå Brödraskapet
söker andra klubbar att byta äventyr med. Alla svenska spel inkl. En Garde, D&D, AD&D, samt egna Thai och Vilt. Anders Klereboig, Blåsebostigen 4, 590 20 Mantorp, 0142-213 30.

BUTIKS GUIDE

BUTIKSGUIDE

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN
I KARLSTAD

Leksaks Huset 15 DROTTNING GATAN

TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V.TORGGATAN)
KÖPMÄNNAVARUHUSET

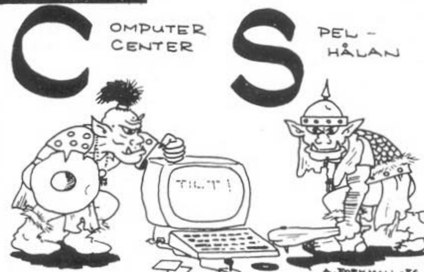
HAR DU FRÅGOR ELLER
ÖNSKEMÅL?TITTA IN TISD
TORS 1600-1800 ELLER LÖRD
0930-1400

LUND

LEK O HOBBY

FLYINGEVÄGEN 2
SÖDRA SANDBY
046-57463
VI HAR FÖRUTOM ALLA
SVENSKA SPEL
DESSUTOM ENGELSKA

MALMÖ



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

YALARING
SPELSPECIALISTEN

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTORDER: SKRIV ELLER RING 011-15 93 57

YALARING – SPELSPECIALISTEN
ALBREKTSVÄGEN 73, 603 50 NORRKÖPING
MÅND-FRED 12.00–18.00 LÖRD 10.00–13.00

STOCKHOLM

VUXENSERIER
SF – FANTASY
ÄVEN EGEN IMPORT

Beställ vår stora postorderkatalog med över 1000 titlar!



BOKHANDEL

Renstiernas gata 14, Tel: 08-42 69 98
Postadress: Box 6519, 113 83 Stockholm

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction, Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

TRADITION TRADITION TRADITION

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

SPELSPECIALISTEN
TRADITION
HUMLEGÅRDS-
GATAN 13
11446 STOCKHOLM
TEL 08-619301
SKANDINAVIENS
STÖRSTA

VI HAR ÄVEN POSTORDER

SUNDSVALL



Allt i spel och tennfigurer.
Bra priser.
Effektiv postorderhantering:
alltid leverans eller besked inom 24 timmar.

Tel: 060/17 55 22
Storgatan 31
852 30 Sundsvall

Öppet:
Vardagar 12.00–17.30
Lördagar 10.00–14.00

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

•

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

o

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis
Vaksalagatan 9
tel 1426 20



St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

Stort sortiment — låga priser

- Rollspel
- Krigsspel
- Science-fictionspel
- Fantasyspel
- Figurer
- Speltillbehör m m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor m m mot 4:— kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7
750 02 UPPSALA 018 – 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och AD&D och övriga amerikanska rollspel.

Vi har även konfliktspel från bl a Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds
LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91



STJÄRNORNAS KRIG

WEST END GAMES

ÄVENTYRSSPEL

ROLLSPELET

En gång för länge sedan, i en galax långt borta stred djärva frihetskämpar mot ett ondskefullt Imperium. Spänning, hjältedåd och osannolika äventyr var en del av vardagen.

Du kan bli en av dem — en av folkets hjältar och Imperiets fiender. I *Stjärnornas krig — rollspelet* färdas du genom tid och rum och tar del i det största äventyret någonsin.